100% instrukcja do gry M.A.X. 2



www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Nr 10/2000 (32)
Październik
2000

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Cena: 3,99 zł

M.A.X. 2
Instrukcja

Solucje
Deus Ex
Icewind Dale
MDK II
Thief II cz. 2
The Longest Journey

Diablo II
Shogun: Total War
Poradniki

Icewind Dale
Solucja z mnóstwem questów pobocznych, omówieniem przykładowej drużyny i taktyki walki. Utknąłeś w podziemiach, nie wiesz, gdzie się udać, chcesz zdobyć więcej punktów doświadczenia? Zapraszamy zatem do środka!

Tipsy
Age of Empires 2: The Conquerors, Crime Cities, Deus Ex, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Icewind Dale, Shogun: Total War i inne!

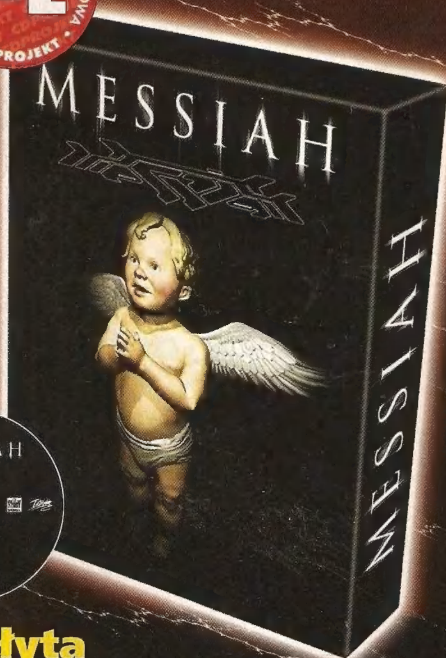
Diablo II
Poradnik tworzenia postaci i będący gwoździem programu kompletny spis umiejętności łącznie ze statystykami! Chcesz stworzyć super postać już za pierwszym razem, opierając się na sprawdzonych danych - cóż, właśnie je znalazłeś!



NIEWIARYGODNIE NISKICH CENACH !

MESSIAH







+ płyta muzyczna GRATIS!

29,90 złotych

W SPRZEDAŻY OD 4 PAŹDZIERNIKA

Oceny gry MESSIAH:

CD Action: **9+/10**
Gry Komputerowe: **83%**
Magazyn IO: **88/100**
New S Service: **8/10**
Reset: **9/10**
Świat Gier Komputerowych: **5,5,4/5**



Tak, cena 29.90 to nie pomyłka w druku ! To cena, którą zapowiadaliśmy znacznie wcześniej i teraz, wreszcie dotrzymujemy obietnicy sprzedaży tej wspaniałej gry w tak niewiarygodnie niskiej cenie. Oczywiście ta gra wydana jest na najwyższym poziomie, opakowanie z grą zawiera dodatkową płytę audio z muzyką z gry, wyczerpującą instrukcję, a w razie problemów technicznych zawsze możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

MOŻESZ KUPIĆ TAK TANIO I TAK DOSKONALE WYDANE ! SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Październikowa (R)Ewolucja Plusa

Już za chwileczkę "szkoła" zacznie się nawet dla wolnych we wrześniu studentów, więc i my ogólnemu pędowi do twórczej pracy oprzeć się nie mogliśmy. Tym bardziej, że przecież 20 października przez długi czas obchodzono Dzień Przodowników Pracy! Stąd też i zawartość naszego pisma. Fakt, artykułów może i zdarzało się niekiedy więcej, ale obecnie gry robią się przecież coraz bardziej rozbudowane! A wraz z nimi i dokładne, sprawdzone i działające solucje i poradniki, będące podstawą pisma. Niestety, każdy kij ma jednak dwa końce i wraz ze wzrostem objętości materiałów napotkaliśmy jedną, zasadniczą trudność. Tak się bowiem nieszczęśliwie składa, że papier nie jest z gumy, a co za tym idzie strony mają dość ograniczoną pojemność... Postanowiliśmy jednak przeprowadzić mały eksperyment i w obecnym numerze na teksty przeznaczyliśmy praktycznie każdy wolny centymetr kwadratowy pisma. Odbija się to wprawdzie na jego stronie wizualnej (praktyczny - poza jednym wyjątkiem - brak screenów...), ale że podstawą są u nas porady, więc postanowiliśmy to ryzyko podjąć. Mamy bowiem nadzieję, że jakość tekstów wynagrodzi Wam brak ozdobników. Oczywiście to, czy taki stan się utrzyma, zależeć będzie przede wszystkim od Was samych - jeśli macie jakieś uwagi, możecie pisać, dzwonić, przysyłać e-maile, używać ognisk, a nawet tam-tamów - nasłuch będziemy w każdym razie prowadzić na każdym z tych kanałów (no może poza ostatnimi dwoma, ale i tak tylko ze względu na ich ograniczony zasięg).
A teraz, by już się z tych zmian wyrwać, zapraszam do lektury - Tim tradycyjnie się postarał, więc by nie przedłużać, swój występ kończę.

Naczelny

PS. A wiecie, jak na Tima działają stare pieśni w stylu "Do roboty"? Ech, niestety, nie tak, jak powinny...
PS2. A wiecie, jak na Naczelnego działają stare pieśni w stylu "Hej ho, do roboty by się szło"? ... Ktoś widział Naczelnego?

Zawartość numeru



Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 32
Październik 2000

REDAKCJA
Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓŁPRACOWNICY
Artur Okoń

WYDAWCA
Future Publishing Poland
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. /fax (0 71) 3412083
www.futurepublishing.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA
tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY
pon. 9[00]-15[00], pozostałe 9[00]-11[00]
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA
Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy: 0603 075 889
e-mail: reklama@futurepublishing.com.pl

FUTURE PUBLISHING POLAND
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informacje, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: **Interplay**
platforma: **PC**

M.A.X. 2

Poniższa instrukcja pozwoli Wam bezboleśnie wejść w świat M.A.X. 2. Ze względu jednak na dużą objętość angielskiej wersji musieliśmy niestety zrezygnować z zamieszczenia tu niektórych informacji, nie znajdziecie tu, na przykład, opisu jednostek. Ale nic straconego, bo pełna angielska instrukcja znajduje się na krążku z grą, więc gdy poczujecie głód dodatkowych informacji, śmiało do niej sięgajcie! A jakby co, zawsze możecie również wysłać do nas e-maila z pytaniami (aplus@silvershark.com.pl) - odpowiedź na pewno otrzymacie! I jeszcze jedno - staraliśmy się zachować, gdzie to tylko było możliwe, oryginalną pisownię angielską, co, mamy nadzieję, ułatwi Wam korzystanie z niniejszego tekstu.

I. Instalacja

Aby zainstalować grę, wystarczy włożyć płytę do napędu CD-ROM. Jeśli mamy włączony Autostart, po paru chwilach pojawi się okienko programu startowego.
W celu rozpoczęcia instalacji wystarczy kliknąć na przycisk Install, a następnie postępować zgodnie z pojawiającymi się na ekranie komunikatami - niestety, są one po angielsku, ale wystarczy tylko wciskać Next, by zakończyła się ona powodzeniem.

Jeśli po włożeniu płyty do napędu nic się na ekranie nie pojawia nawet po 30 sekundach, należy niestety program instalacyjny uruchomić ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonie Mój komputer, a następnie na ikonie napędu CD-ROM, do którego włożyliśmy płytę z grą (zazwyczaj D:). Gdy w oknie pojawi się zawartość dysku, wystarczy kliknąć na plik Setup.exe i gotowe - program zostanie uruchomiony.

Po zakończeniu instalacji na ekranie zostanie wyświetlony trailer, a następnie będzie można elektronicznie zarejestrować grę. Pytanie o rejestrację będzie się pojawiało również i przy następnych uruchomieniach gry, ale po trzech negatywnych odpowiedziach wystarczy wprowadzić kod 123, by mieć z tym święty spokój (co w żadnym wypadku nie łamie prawa, bo rejestracja jest dobrowolna).

II. Uruchamianie

Aby uruchomić grę, wystarczy włożyć płytę CD-ROM do napędu i poczekać na pojawienie się okna programu startowego.

Jeśli po włożeniu płyty do napędu nic się na ekranie nie pojawia nawet po 30 sekundach, trzeba program startowy uruchomić ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonie Mój komputer, a następnie na ikonie napędu CD-ROM, do którego włożyliśmy płytę z grą (zazwyczaj D:). Gdy w oknie pojawi się zawartość dysku, wystarczy kliknąć na ikonę M.A.X. 2 i gotowe - program zostanie uruchomiony.

W okienku tym mamy do wyboru 5 opcji:

Play - uruchomienie gry, czyli to, na czym nam najbardziej zależy,

Read Me - wyświetlenie zawartości pliku tekstowego (po angielsku) zawierającego najnowsze informacje od twórców,

Explore CD - wyświetla zawartość płytki,

Uninstall - usuwa grę z twardego dysku,

Exit - zamyka okienko programu startowego.

III. Menu główne

Po uruchomieniu gry lądujemy w menu głównym, a w nim mamy do wyboru następujące opcje:

III.1. New Game

Czyli po prostu rozpoczęcie nowej gry dla jednego gracza.

III.2. Load Game

Przycisk ten umożliwia wczytanie, wcześniej zapisanego, stanu gry. Po wybraniu tej opcji pojawia się lista zapisanych gier - wystarczy wybrać jedną z nich i kliknąć na przycisk Load. Powrót do menu głównego, bez wczytywania stanu gry, zapewnia przycisk Cancel. W ten sposób można jednak wczytać tylko stan gry dla jednego gracza - aby wczytać zapis rozgrywki wielu osób, trzeba posłużyć się menu Multiplayer Game, opisanym w punkcie V.

III.3. Multiplayer Game

Przenosi nas do menu, umożliwiającego zarządzanie grami wieloosobowymi: rozpoczęcie nowej gry, dołączenie do już istniejącej oraz wczytanie save - dokładniejszy opis znajduje się w punkcie V.

III.4. Setup

Przycisk ten otwiera okno, w którym można zmienić głośność muzyki (a także w ogóle ją wyłączyć), efektów dźwiękowych i mowy. Tutaj również włącza się Autosave, bardziej szczegółową grafikę oraz wpisuje się swoją ksywę, która będzie nas identyfikowała w rozgrywkach z innymi graczami. Aby zapisać wprowadzone zmiany, trzeba wcisnąć przycisk Done, przycisk Cancel zamyka zaś to okno bez zapisywania wprowadzonych przez nas zmian.

III.5. Scenario Editor

Kliknięcie na ten przycisk uruchamia edytor scenariuszy, umożliwiający przebudowę misji już istniejących oraz tworzenie nowych. Jego dokładny opis znajduje się na dysku w katalogu Manual.

III.6. Exit

Wyjście z gry.

IV. Gra dla jednego gracza

W menu tym ląduje się po kliknięciu w menu głównym na klawisz New Game. Aby wrócić do menu głównego, wystarczy wcisnąć klawisz Cancel - pozostałe klawisze pozwalają wybrać tryb rozgrywki. Po jego wybraniu przechodzi się do wyboru opcji, co zostało dokładniej opisane w punkcie V.

VI.1. Stand Alone Missions

Czyli misje pojedyncze - na płycie mamy ich 24, z czego 6 pozwala nam wcielić się w skórę obcych, czyli Sheevant. Po wybraniu jednej z nich, po prawej stronie, pojawia się jej krótki opis i lista celów do wykonania. Aby ją rozpocząć, wciska się klawisz Start; Cancel pozwala wrócić do wcześniejszego menu.

IV.2. Custom Game

Pozwala rozpocząć nową grę dla jednego gracza, o wybranych przez nas parametrach rozgrywki. Po wybraniu tej opcji lądujemy bowiem bezpośrednio na ekranie z opcjami misji, opisanym w punkcie V.

IV.3. Custom Scenario

Pozwala załadować wcześniej przygotowany scenariusz (na przykład przy pomocy znajdującego się na płycie edytora). Po jej wybraniu wystarczy wcisnąć Start, by rozpocząć grę.

IV.4. Campaign Game

Korzystając z tego menu, można rozpocząć nową kampanię lub kontynuować starą. Na początku M.A.X. 2 udostępnia tylko dwie z czterech kampanii, aby zdobyć dostęp do trzeciej, trzeba przejść drugą, a do czwartej - trzecią.
Pierwsza z kampanii jest swego rodzaju turorialem, czyli szkołą dla świeżo upieczonych dowódców i opowiada o pierwszym konflikcie pomiędzy ludźmi i Concord a Sheevat. Druga kampania to zbiór bitew na kilku różnych planetach, trzecia - seria bitew na Ziemi przeciw Sheevat, a czwarta, najtrudniejsza, to walka po stronie Sheevat.
Po wybraniu jednej z kampanii pojawi się lista dostępnych w niej misji. Na początku ma się dostęp tylko do pierwszej misji każdej kampanii, ale po jej zaliczeniu dostępna będzie także misja druga. W każdej chwili można również powtórzyć dowolną, z już zaliczonych, misję, a także rozpocząć całą kampanię od nowa.
Po wybraniu misji pojawi się jej skrótowy opis wraz z listą celów - wystarczy wcisnąć Start, by przejść dalej lub Cancel, aby wybrać inną misję. W niektórych przypadkach będziemy mogli wybrać jeszcze stronę konfliktu oraz zmienić część z jej ustawień.
Po tych formalnościach przechodzi się do odprawy - po jej obejrzeniu i wciśnięciu Done rusza się do boju; wciskając Exit można również wrócić do poprzedniego ekranu.
Na ekranie ukazującym się po zakończeniu misji można od razu przejść do następnego etapu kampanii (Continue), powtórzyć ją (Restart) lub też wrócić do menu głównego (Exit).
Jeśli w danej misji nasze wojska zostały pokonane, możemy wybrać Restart, Exit oraz Skip. Ta ostatnia opcja umożliwia przeskoczenie do następnej misji w kampanii bez potrzeby przechodzenia obecnej - taka "przeskoczona" misja może być w całej kampanii tylko jedna, choć na szczęście po jej zaliczeniu można "przeskoczyć" jakąś inną, czyli zaciągnięty przez nas "kredyt" jest jak najbardziej odnawialny.

V. Rozpoczęcie nowej gry

Po wybraniu typu rozgrywki nadchodzi pora na przejście przez szereg ekranów konfiguracyjnych. Zostaną one tutaj opisane w kolejności, w jakiej będą się pojawiać, aczkolwiek nie we wszystkich typach rozgrywki występują wszystkie opisane tu menu.

Uwaga: w grach sieciowych Options Menu, Planet Selection Screen i Clans Menu są dostępne z menu Host lub Join. Menu te zastępują opisane tutaj Game menu i zostało opisane w następnej części (VI.6 i VI.7).

V.1. Options Menu

Poza misjami należącymi do kampanii, misjami pojedynczymi oraz przygotowanymi w edytorze, jeden z graczy ustala w tym menu parametry rozgrywki. Należy do nich poziom wojsk sterowanych przez komputer, rodzaj rozgrywki (turowa, turowa z ruchami wykonywanymi przez graczy w tym samym czasie oraz odbywająca się w czasie rzeczywistym), a także ograniczenia czasowe dla gier opartych na turach, wymagania, jakie musi spełnić gracz, by został zwycięzcą, liczba, dostępnych na polu walki, surowców, ograniczenia widoczności i gotówka, z jaką gracze rozpoczną grę. Nie zawsze będzie jednak można zmienić wszystkie z tych parametrów, np. tryb Hotseat musi być rozgrywany w systemie turowym.
Dokładny opis poszczególnych parametrów znajduje się poniżej.

V.1.1. Computer Opponent

W M.A.X.2 przeciwnicy sterowani przez komputer mogą grać na jednym z sześciu poziomów. W kolejności od najprostszego do najtrudniejszego są to:

Clueless - zero zaawansowanej taktyki, budowanie i wydobywanie surowców zajmuje o 25% więcej czasu,

Apprentice - podstawowa znajomość taktyki, brak utrudnień w wydobywaniu i budowaniu,

Average - dobra znajomość taktyki, brak utrudnień,

Expert - cała taktyka w małym paluszku, brak utrudnień,

Master - jak wyżej, ale budowanie i wydobywanie zajmuje mu 25% mniej czasu,

God - jak wyżej, ale budowanie i wydobywanie lepsze o 50%.

V.1.2. Play Mode
Można tu wybrać jeden z trzech trybów rozgrywki:

V.1.2.1. Turn-based
Czyli rozgrywka turowa. Wszyscy gracze wydają swoim wojskom rozkazy na zmianę. Dodatkowo, długość tury może zostać ograniczona czasowo - służy to tego opcja Turn Timers. Do wyboru jest brak ograniczenia oraz 60, 120, 180, 240, 300 i 360 sekund.

V.1.2.2. Simultaneous Moves
W tym trybie gracze także wydają rozkazy w turach, ale wszystkie one mają miejsce w tym samym czasie, jest to więc tryb pośredni między czystą rozgrywką turową i grą w czasie rzeczywistym. Także i tutaj można wprowadzić ograniczenia czasowe, ale maksymalna długość tury wynosi 90 sekund.

V.1.2.3. Real-Time
Gra w czasie rzeczywistym - wszyscy gracze wydają rozkazy w tym samym czasie, ale nie ma podziału na tury. Szybkość rozgrywki w tym trybie można zmienić w Preferences Menu, do którego można wejść w czasie gry.

V.1.3. Line of Sight
Może być albo włączony (On), albo wyłączony (Off). Jeśli jest włączony, jednostki mogą prowadzić ogień tylko do wroga, którego widzą (nie dotyczy to jednak niektórych jednostek, np. wyrzutni rakiet). Ma to duże znaczenie na przykład w terenie górzystym i urealnia walkę.

V.1.4. Starting Credits
Fundusze, z jakimi gracze będą rozpoczynali rozgrywkę, mogą się wahać od 0 do 250. Wszyscy gracze startują oczywiście z taką samą ilością gotówki. Kupowanie jednostek zostało dokładniej opisane w punkcie V.4.

V.1.5. Resource Levels
Określa poziom Raw Materials i złota na polu walki. Dostępne są trzy poziomy: Poor, Medium i Rich (czyli niski, średni i wysoki). Wpływa to zarówno na liczebność złóż, jak i na ich wielkość. Można tutaj także ustalić liczebność dzikiej zwierzyny; dostępne są poziomy None, Rare i Common.

V.1.6. Victory Conditions
Zwycięstwo można w M.A.X. 2 osiągnąć na trzy różne sposoby, które zostały tutaj pokrótce opisane.

V.1.6.1. Kill All Mining Stations
W trybie tym zwycięzcą zostaje gracz, który jako jedyny będzie jeszcze posiadał budynki służące do wydobywania surowców, czyli Mining Station lub Material Harvester.

V.1.6.2. Kill All Units
Tutaj zwycięzcą zostaje ogłoszony gracz, który będzie jako jedyny posiadał widzialne jednostki (czyli nie liczą się do tego np. Submarines czy Infiltrators).

V.1.6.3. Capture the Flag
W tym trybie każdy z graczy ma swoją flagę, a celem jest zdobycie flag przeciwników. Ten tryb rozgrywki ma jeszcze cztery dodatkowe parametry, które wypada ustawić:

V.1.6.3.1. Flag Type
Typ flagi: do wyboru jest stacjonarna (Stationary) oraz mobilna (Mobile), która po zdobyciu może być przewożona przez dowolną jednostkę lądową.

V.1.6.3.2. Start Location
Miejsce, w którym się pojawi: do wyboru jest baza gracza (At Base) oraz losowo wybrane miejsce na mapie (Random).

V.1.6.3.3. Number
Liczba flag, które musi zdobyć zwycięzca: do wyboru wszystkie (All) oraz większa połowa (Majority). A tak na marginesie, to większa połowa jest jak najbardziej ścisłym terminem matematycznym i w wypadku sześciu graczy oznacza cztery flagi, pięciu i czterech - trzy, trzech i dwóch - dwie.

V.1.6.3.4. Victory Timing
Możliwe ustawienia to: Hold for a Time oznaczający, że po zdobyciu flagi trzeba ją jeszcze przez pewien okres przetrzymać, At Capture oznacza, że flagę wystarczy tylko zdobyć, oraz Return to Base, w którym flagę trzeba jedynie zawieść do własnej bazy (jest to możliwe jedynie, gdy flagi są mobilne!).

V.2. Planet Selection Menu
Następne menu po Options Menu (występujące w dodatku w tych samych trybach gry) służy do wyboru świata lub mapy, na której rozegrana zostanie batalia. Przy użyciu dużych strzałek przechodzi się do kolejnych zestawów map, a po kliknięciu na konkretną z nich pojawia się jej szczegółowy obraz - aby wybrać mapę i przejść dalej, wystarczy w tym momencie wcisnąć Done.

V.3. Game and Clan Menus
Menu to służy do: wyboru strony, po której będziemy walczyli, ustalenia, które strony będą w nadchodzącym konflikcie brały udział, a także, które z nich będą sterowane przez komputer. Poza grą przez modem i kabel szeregowy, we wszystkich pozostałych może brać udział do sześciu graczy. W menu tym strony występują w kolejności, w której będą następowały ich tury w grach turowych. Każda ze stron ma przypisany kolor: 1 - czerwony, później zielony, niebieski, szary, żółty i pomarańczowy dla strony numer 6.
Aby wybrać jedną ze stron dla siebie, wystarczy kliknąć na przycisku Human, znajdującym się przy danej stronie. Aby przypisać stronę do komputera, wystarczy kliknąć na Computer. Jeśli zaś dana strona ma być w naszym konflikcie nieobecna, klikamy na None.
Teraz przychodzi czas na wybór klanu. W tym celu klikamy na znajdujący się przy wybranej stronie przycisk Clan. Pojawi się menu ze wszystkimi dostępnymi klanami oraz występującą oddzielnie rasą Sheevat - po wyborze jednego z nich klikamy na Done i gotowe.

Uwaga: jeśli gracz nie wybierze dla siebie klanu, zostanie mu on przypisany losowo. Dodatkowo można wybrać klan tylko dla siebie, a inni gracze nie będą o naszym wyborze informowani - pozostanie on tajemnicą aż do pierwszego spotkania.

W grze dostępnych jest osiem klanów oraz jedna obca rasa - Sheevat. Zostały one pokrótce opisane poniżej - przy wyborze jednej z nich warto się kierować własnymi preferencjami odnośnie ataku oraz terenu, na którym przyjdzie nam walczyć (pełne informacje znajdują się na CD-ROM-ie, w plikach STATS.TXT i README.TXT).

V.3.1. Aven
Bardzo dobrzy piloci. Ich AWAC ma +2 do skanowania, Fighters +1 do zasięgu (kosztują 21 kredytów), Air Transports +4 do szybkości, Ground Attack Planes +4 do ataku (kosztują 27 kredytów). Air Units Plants kosztują 30 kredytów.

V.3.2. Fen
Miłośnicy wody i wszystkiego co pływa. Missile Cruisers mają +1 do zasięgu (koszt 33), Escorts: +2 do szybkości i +1 do skanowania, Corvettes: +2 do szybkości i +1 do pancerza, Gunboats: +2 do pancerza, +4 do wytrzymałości i +1 do zasięgu, Submarines +4 do ataku i +2 do szybkości (koszt 15), a Sea Transports +2 do szybkości. Shipyards kosztują 30 kredytów.

V.3.3. Cloaks
Zwiadowcy i szpiedzy. Scanners dodają +4 do skanowania i +1 do szybkości. Scouts: +2 do skanowania, +2 do szybkości i +2 do ataku. Submarines: +2 do skanowania, +2 do szybkości i +4 do atakau. Infiltrators +1 do skanowania, +1 do szybkości i +2 do unieruchamiania (kosztują 24), radar +6 do skanowania, AWACs +4 do skanowania i +2 do szybkości, a Armored Personnel Carriers +1 do pancerza, +2 do wytrzymałości i +2 do szybkości.

V.3.4. Phemer
Maniacy rakiet. Rocket Launchers +1 do zasięgu i +2 do ataku (koszt 18), Missile Crawlers, Missile Turrets i Missile Cruisers mają zaś +1 do zasięgu, +2 do ataku i kosztują 30 kredytów.

V.3.5. Karen
Eksperci w pojazdach opancerzonych i urządzeniach obronnych. Gun Turrets +4 do ataku, +2 do pancerza i +4 do wytrzymałości, Tanks dodatkowo +1 do szybkości, Gunboats +4 do ataku, +2 do pancerza, +8 do wytrzymałości i +1 do zasięgu, a Armored Personnel Carriers +2 do pancerza, +4 do wytrzymałości i +1 do szybkości.

V.3.6. Elan
Czyli inaczej szybkość i uniki. Escorts i Mobile Anti-Aircraft +1 do zasięgu i +2 do szybkości, Scouts, Ground Attack Planes i Corvettes +2 do ataku i +2 do szybkości, a Assault Guns +4 do ataku, +2 do szybkości i +1 do zasięgu (kosztują 18).

V.3.7. Aspen
Obrona, obrona i jeszcze raz obrona. Radar +2 do skanowania, Sea Mines i Land Mines +8 do ataku, Missile Turrets +1 do zasięgu i +2 do ataku (koszt 33), Gun Turrets +4 do ataku, +2 do pancerza i +4 do wytrzymałości, zaś Artillery Turrets i Mobile Anti-Aircraft +1 do zasięgu i +2 do ataku.

V.3.8. Beaker
Budowniczowie. Dostają dodatkowych Engineers i Constructors (zależy od przydzielonych graczom funduszy), ich Heavy Units Plants kosztują 32, a Light Units Plants 16. Dodatkowo utrzymanie jednostek jest dla nich mniej kosztowne, dzięki czemu mogą wystawić większe armie.

V.3.9. Sheevat
Obca rasa. Wszystkie jej jednostki zyskują w walce doświadczenie (u pozostałych klanów, tylko te, które mają w nazwie Concord), a także wyposażone zostały w regenerujące się pola ochronne.
Sheevat nie mają na wyposażeniu jednostek naprawczych, Robotic Walkerów, Rocket Launcherów, Minelayerów, Sea Minelayerów, Missile Crawlerów, Missile Cruiserów, Missile Turretów ani jednostek z Concord w nazwie. W zamian jednak mają Biobomb Crawler, Biobomb Cruiser i Biobomb Turret, które są ich odpowiednikiem jednostek rakietowych (czyli z Missile w nazwie).
Ich piechota (zwana Spawn) jest silniejsza, gdy atakuje w grupie. Zamiast Infiltratorów, rasa ta ma Psi-Spawn, które jednak nie mogą przechwytywać ani unieruchamiać jednostek wroga - w zamian za to mogą jednak ukrywać zwykłe Spawn. Spawn mogą być tworzeni jedynie w Incubators, nie można ich produkować w fabrykach.
Jednostki pancerne Sheevat są także nieco inne. Atak Shock Tanków obejmuje wszystkie jednostki na przyległych do nich polach (prócz innych Shock Tanków), zaś atak Lighting Cannonów może przeskakiwać z jednego zaatakowanego oddziału na drugi i trzeci, aczkolwiek traci w międzyczasie część ze swojej mocy.
Specjalnymi jednostkami Sheevat są Stasis Projector, Incubator oraz Command Unit, zwiększający możliwości pobliskich jednostek. Pierwszy z listy Stasis Projector generuje pole, które zamraża jednostki i mniejsze budynki, czyniąc je dodatkowo na pewien czas odpornymi na wszelkie ataki, a Incubator zaszczepia w żywych jednostkach jaja, z których wylęgają się później Spawn i Psi-Spawn (jednostka przy tym oczywiście ginie).
Sheevat mają także specjalną budowlę, nazwaną EW Pod, która może przejąć kontrolę nad dowolną, elektronicznie sterowaną, jednostką lub budynkiem wroga (czyli prócz Infiltratorów, Infantry i jednostek z Concord w nazwie oraz jednostek i budynków, Sheevat posiadają wszystko).

V.4. Purchase Menu
Poza misjami należącymi do kampanii, misjami pojedynczymi oraz przygotowanymi w edytorze można przed rozpoczęciem bitwy dokupić dla siebie jednostki. Po skompletowaniu armii wystarczy kliknąć na Done, by przejść do następnego menu.

V.5. Select Location Menu
Po zakupieniu jednostek przychodzi czas na wybór miejsca lądowania naszego statku. Na ekranie pojawi się mapa pola bitwy, wystarczy kliknąć, by w danym miejscu postawić Mining Station lub Material Harvester, które będą automatycznie produkowały 16 jednostek Raw Materials na turę. Jeśli kursor przyjmie czerwony kolor, będzie to znaczyło, że w danym miejscu nie można założyć bazy i musisz wybrać inne miejsce.
Po wybraniu danej lokacji wokół kursora pojawią się dwa okręgi: duży o kolorze żółtym i mniejszy - czerwony. Wewnątrz czerwonego żaden z pozostałych graczy nie będzie mógł wylądować swoim statkiem, a przy lądowaniu wewnątrz żółtego zostanie poinformowany o bliskości bazy innego gracza. Komputer stara się rozstawić kierowane przez siebie siły w taki sposób, by znajdowały się poza żółtymi okręgami.

V.6. Game Screen

Po wylądowaniu na planecie przechodzi się na główny ekran gry. W zależności od tego, czy kierujemy siłami Sheevat czy klanami, wygląd ekranu nieco się różni, znaczenie przycisków pozostaje jednak takie samo. A jakie? Znajdziecie to poniżej.

V.6.1. Przyciski

V.6.1.1. Files

Przenosi do menu, umożliwiającego między innymi zapis stanu gry oraz powrót do menu głównego.

V.6.1.2. Preferences

Otwiera okno preferencji, w którym można zmienić głośność dźwięków (lub je zupełnie wyłączyć), wydobywających się z głośników, pobawić się suwakiem szybkości gry (jeśli gramy w czasie rzeczywistym), tempa przesuwania się ekranu, włączyć Autosave i animacje. Dostępnych jest tu jeszcze parę innych przycisków, zawiadujących samą rozgrywką (automatyczne wybieranie następnego wolnego oddziału, autopauza, czas trwania tury, pauzowanie, gdy wykryto wroga) oraz informacje o właśnie trwającej grze i imieniu gracza - w sumie opcji jest więc dużo, ale na dobrą sprawę wcale tu zaglądać nie trzeba.

V.6.1.3. Spycam

Przycisk ten zawiaduje, znajdującym się poniżej niego, okienkiem Spycam - może być w nim wyświetlana albo grafika wybranej jednostki i jego statystyki, albo też znajdujący się w jej pobliżu teren. W tym drugim przypadku okienku przybywają opcje, służące do zmiany skali, w jakiej wyświetlany będzie widziany w nim teren.

V.6.1.4. Pause

Jak sama nazwa wskazuje - pauza.

V.6.1.5. End Turn

Koniec tury.

V.6.1.6. Chat

Pojawia się tylko w grach wieloosobowych i umożliwia porozmawianie z innymi graczami.

V.6.1.7. Goal

Po jego wciśnięciu na ekranie pojawia się okienko z listą zadań, jakie musimy w danej misji zaliczyć.

V.6.1.8. Reports

Po wciśnięciu na ekranie pojawi się lista wszystkich naszych jednostek wraz z ich stanem.

V.6.1.9. Survey

Pokazuje odkryte złoża surowców mineralnych.

V.6.1.10. Status

Przy każdej jednostce pojawia się obecnie wykonywane zadanie (np. budowanie), ewentualnie powód, dla którego nie jest ono wykonywane (np. Disabled lub brakuje surowców).

V.6.1.11. Colors

Włącza wyświetlanie koloru strony przy jednostkach i budynkach.

V.6.1.12. Hits

Włącza wyświetlanie ich wytrzymałości przy jednostkach i budynkach.

V.6.1.13. Fog

Włącza/wyłącza Fog of War.

V.6.1.14. Range

Włącza wyświetlanie zasięgu ruchu wybranej jednostki.

V.6.1.15. Scan

Włącza wyświetlanie zasięgu skanerów wybranej jednostki.

V.6.1.16. Grid

Włącza wyświetlanie, na głównym ekranie, siatki współrzędnych.

V.6.1.17. Names

Włącza wyświetlanie nazw jednostek.

V.6.2. Spycam i dane wybranej jednostki

Przy wyświetlanym obrazie jednostki znajdują się tu również dane o jej wytrzymałości, mobilności tudzież amunicji - czyli wszystko to, co o niej dowódca wiedzieć powinien.

Również i Spycam potrafi oddać nieocenione usługi, gdyż służy nie tylko podglądaniu jednostek, ale można przy jego pomocy wydawać rozkazy - co czyni go niemal pełnoprawnym odpowiednikiem głównej mapy! Dodatkowo można również wybrać tryb jego pracy. Służą do tego cztery przyciski z jego prawej strony: Area oznacza, że kamera ustawiona jest w danym miejscu na stałe, Unit - że będzie śledziła wybraną jednostkę (lub dowódcę grupy), Cycle - przenosi nas do następnej kamery (może ich być bowiem aż osiem! - do szybkiego wyboru służą wtedy przyciski oznaczone cyframi), a Delete kasuje obecnie wybraną kamerę i przenosi do widoku jednostki.

V.6.3. Zasoby

Pokazuje stan naszych zasobów energetycznych (Power) i surowcowych (Mining) oraz ich przyrost. Trzecia linijka zawiera ewentualne podpowiedzi, służące poprawieniu naszego gospodarowania zasobami.

V.6.4. Przesuwanie mapy

Mapę można przesuwać albo za pomocą strzałek kursora, albo myszą - w tym drugim przypadku wystarczy zbliżyć kursor do krańca ekranu (czasem trzeba jeszcze wcisnąć klawisz myszki - zależy to od wybranych ustawień gry).

V.6.5. Zaznaczanie jednostek

Służy to tego lewy przycisk myszki; jednostki można jednak wybrać także przy użyciu klawiszy < i >. Aby zaznaczyć grupę jednostek, można albo dodawać jednostki trzymając wciśnięty klawisz Shift, albo też wybrać od razu wszystkie przy użyciu prostokąta, który tworzymy, trzymając wciśnięty lewy klawisz myszki i przesuwając wskaźnik myszki w jego przeciwległy róg.

V.6.6. Przemieszczanie jednostek

Aby wydać rozkaz ruchu, wystarczy wybrać jednostkę, a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszki na miejscu docelowym.

V.6.7. Atakowanie

Rozkaz ataku wydaje się w taki sam sposób jak rozkaz ruchu, czyli klikając lewym przyciskiem na wrogiej jednostce. W tym wypadku pod kursorem pojawi się dodatkowo zielono-czerwony pasek, który określa całkowitą wytrzymałość wroga oraz obrażenia, jakie mu zadamy (to ta czerwona część paska - im jej więcej, tym oczywiście lepiej).

V.6.8. Rozkazy

Po wybraniu niektórych jednostek i budynków (na przykład Engineers) pojawi się lista z dodatkowymi rozkazami, które można im wydać.

V.6.8.1. Autofire i automove

W menu jednostek bojowych można wybrać opcje odpowiadające za ich zachowanie w obliczu wroga. W przypadku Autofire są to All (atakuje każdego wroga w zasięgu), Threats (tylko jednostki bojowe) oraz None (czyli nie atakuje). Dodatkowo jednostki mobilne mogą się jeszcze poruszać - dostępne opcje to Advance (będzie podążała za wrogiem), Retreat (ucieczka na bezpieczną odległość) oraz Hold (czyli stanie w miejscu).

V.6.8.2. Wznoszenie budowli

Aby wybudować nowy budynek, wystarczy wybrać jednostkę, która za to odpowiada, z listy wybrać odpowiedni budynek, a następnie kliknąć lewym przyciskiem na mapie w miejscu, w którym ma on zostać postawiony.
Jednostki odpowiadające za wydobywanie surowców (Mining Stations, Material Harvesters i Gold Mining Stations) powinny być oczywiście stawiane w miejscach, w których wykryto surowce (odpowiednio Raw Material dla dwóch pierwszych i Gold Deposits dla ostatniego) - każda jednostka sprawdza teren, przez który przejeżdża, więc wystarczy skorzystać z przycisku Survey i odpowiednie miejsca mamy widoczne jak na dłoni.

V.6.8.3. Tworzenie nowych jednostek

Aby stworzyć nową jednostkę, trzeba wybrać odpowiednią fabrykę (Light Units Plant/Light Breeder; Heavy Units Plant/ Breeder; Air Units Plant/Breeder; Shipyard/Sea Breeder), kliknąć w menu na Build, a następnie wybrać odpowiednią jednostkę (jednostki) i wcisnąć Done.
Nieco inaczej ma się sprawa z tworzeniem przez Sheevat Spawnów i Psi-Spawnów, gdyż do ich stworzenia trzeba w żywej jednostce złożyć jajo.
Aby dane jednostki budować w kółko, wystarczy kliknąć na klawisz Repeat. Budowanie można dodatkowo przyspieszyć, klikając na przyciski x2 i x4, ale jest to związane ze zwiększonym zapotrzebowaniem na surowce.

V.6.8.4. Upgrade'owanie

Po wybraniu Gold Mining Station lub Gold Harvester można upgrade'ować jednostki lub budynki - wystarczy wybrać z menu Buy UPG, a następnie odpowiedni upgrade. Upgrade można również przeprowadzać na ekranie Detailed Upgrade Screen, dzięki któremu ma się nad tym pełną kontrolę; wystarczy wybrać z listy jednostkę, a następnie, przy użyciu strzałek Adjust, wybrać poziom upgrade'a - i oczywiście za niego zapłacić.

V.6.8.5. Wymyślanie upgrade'ów

Służy do tego Research Center oraz Research Station - po ich wybraniu wystarczy kliknąć na Research i wybrać odpowiedni upgrade.



Spycam/dane wybranej jednostki — Zasoby — Menu rozkazów

V.6.8.6. Naprawianie jednostek

Aby naprawić jednostki, trzeba wybrać Dock, Depot lub Hangar (tudzież Sea Pen, Hive lub Nest w przypadku Sheevat), kliknąć na Load, a następnie na jednostkę, którą chcemy naprawić.
Jednostki ludzi (także budynki) mogą również być naprawiane (prócz latających) przez Repair Unit - wystarczy przesunąć go w pobliże potrzebujących i kliknąć na Repair.

V.6.8.7. Transportowanie jednostek

Wystarczy wybrać odpowiedni transporter, kliknąć na Load, a następnie na jednostce, która ma wejść na jego pokład. Aby wyładować jednostki, klikamy na jego symbolu, a następnie na miejscu, w którym ma zostać wysadzony.

V.6.8.8. Usuwanie budowli

Każdy budynek ma możliwość samozniszczenia - wystarczy kliknąć na Arm, a następnie czerwony guzik i z budynku zostaje kupa gruzu.

V.6.8.9. Usuwanie gruzu i innych śmieci

Służą do tego Bulldozery, które przy okazji odzyskują trochę surowca - można nimi potraktować także drzewa.

V.6.8.10. Stawianie i ustawianie min

Ludzkie jednostki Minelayerów i Sea Minelayerów mogą stawiać (Place) i usuwać miny (wystarczy, że na nią najedzie). Aby postawić rząd min, można również wcisnąć najpierw Place, a następnie ruszyć jednostkę do miejsca docelowego.

V.6.8.11. Unieruchamianie/przejmowanie jednostek

Może być przeprowadzane jedynie przez Infiltratorów (EW Pod należący do Sheevat może tylko przejmować jednostki) - wystarczy wybrać z ich menu opcję Disable lub Steal.

V.6.8.12. Zmienianie rozkazów

Są dwie możliwości: można albo wydać nowy rozkaz, albo też kliknąć w ich menu na Stop.

V.6.9. Zmienianie nazw jednostek

Wystarczy najechać na grafikę jednostki w Spycam, kliknąć na jej nazwę, wpisać nową i potwierdzić Enterem - można tak jednak zrobić jedynie w przypadku własnych jednostek.

VI. Gra dla wielu graczy

Aby przejść na ekran odpowiadający za grę wieloosobową, wystarczy w menu głównym kliknąć na Multiplayer Game. Ale to jeszcze nie koniec, bo w M.A.X. 2 z żywym przeciwnikiem można się zmierzyć na pięć różnych sposobów, więc najpierw trzeba wybrać jeden z nich - służą do tego przyciski umieszczone u góry ekranu.
Niezależnie od wybranego typu gry, sama rozgrywka jest bardzo podobna do trybu dla jednego gracza, który został opisany w części V - tutaj umieściliśmy jedynie informacje dodatkowe.

VI.1. Gra w Internecie

Aby rozpocząć grę w Internecie, trzeba wybrać przycisk Internet. Po zalogowaniu się w sieci, można wcisnąć przycisk Join Internet Game, umożliwiający dołączenie się do już utworzonej gry, Host Internet Game, który umożliwia założenie nowej gry, Join Internet Chat, dołączający nas do prowadzonej w sieci dyskusji lub też Host Internet Chat, odpowiadający za założenie nowej dyskusji. Opcje dostępne po kliknięciu na Host Internet Game i Join Internet Game są bardzo podobne do opcji dostępnych przy rozpoczynaniu innych typów gry i zostały osobno opisane w VI.5 oraz VI.6
Miejsca do dyskusji (Chat Room), zarówno przy grze w Internecie, jak i w sieci lokalnej LAN, w obydwu przypadkach udostępniają takie same opcje. Gracz zakładający takie miejsce, może nadać mu nazwę, a także hasło dostępu. Gracze chcący się do takich dyskusji dołączyć, muszą oczywiście podać prawidłowe hasło, ewentualnie dołączyć się do Chat Roomu bez założonego hasła.
Gracze, którzy biorą udział w pojedynkach sieciowych, mają przyznawane oceny za niezawodność połączenia i umiejętności gry. Gdy zakładasz nową grę, możesz się dzięki temu upewnić, czy osoby, które wezmą w niej udział, będą spełniały Twoje wymagania. Dodatkowe opcje dostępne w czasie gry w Internecie zostały opisane w pliku Readme.txt, umieszczonym na płycie z grą.

VI.2. Gra w sieci lokalnej

By wziąć udział w grze w sieci lokalnej, należy kliknąć przycisk LAN, a następnie wybrać jeden z przycisków oznaczonych jako Join LAN Game, Host LAN Game, Join LAN Chat lub Host LAN Chat, które zostały dokładniej opisane w punkcie VI.1.

VI.3. Gra Hotseat

Aby rozpocząć tego typu rozgrywkę, należy kliknąć przycisk Hotseat w Multiplayer Menu, następnie kliknąć na New Custom Game, by rozpocząć nową grę, Load Custom Game, aby kontynuować wcześniejszą rozgrywkę albo na New Custom Scenario, by rozpocząć wcześniej przygotowany (np. w edytorze) scenariusz.
W tym trybie rozgrywki każdy, z maksymalnie sześciu graczy, na zmianę zajmuje miejsce przy tym samym komputerze. Grać w tym trybie można jedynie z podziałem na tury, dodatkowo można ograniczyć czas trwania tury w menu Options lub Preferences.

VI.3.1. New Custom Game

Po wybraniu tej opcji lądujemy w menu Options (patrz punkt V), dzięki któremu możemy ustalić parametry gry, a także wybrać planetę (w Planet Selection), na której będziemy walczyć.
Po ustaleniu podstaw przejdziemy do głównego menu trybu Hotseat. Ustalamy tutaj podział na strony, a także przydzielamy przeciwników sterowanych przez komputer, ewentualnie część z nich możemy pozostawić pustymi. Później stronę i klan wybiera każdy z graczy, klikając na przycisk oznaczony jako Clan - dokładniejsze informacje o rasach i klanach zostały podane w punkcie V.3. Jeśli ktoś nie wybierze sobie klanu, zostanie mu on przydzielony losowo.
Następnym krokiem jest wciśnięcie przycisku Done, dzięki czemu pierwszy z graczy przejdzie do menu kupowania jednostek (Purchase Menu - opisane dokładniej w punkcie V.4) - na ekranie będzie w tym czasie napisane, czyja to tura. Po wybraniu składu armii wystarczy wcisnąć Done, a następnie wybrać lokację startową, co zostało dokładniej opisane w punkcie V.
Po jej wybraniu rozpocznie się tura startowa następnego z graczy, a gdy wszyscy już wybiorą swoje miejsca startowe, rozpocznie się właściwa rozgrywka. W jej trakcie gracze będą wydawali rozkazy swym siłom naprzemiennie, kończąc swą turę po wciśnięciu przycisku End Turn - pojawi się wtedy okienko z nazwą następnego gracza, który po wciśnięciu OK będzie mógł rozpocząć swoją turę.

VI.3.2. Load Previous Game

Kliknięcie na ten przycisk przywołuje na ekran listę wcześniej zapisanych gier typu Hotseat. Aby załadować jedną z nich, wystarczy wybrać ją i kliknąć Load. Aby powrócić do poprzedniego menu bez ładowania gry, wystarczy kliknąć na Cancel.

VI.3.3. New Custom Scenario

Po kliknięciu na ten przycisk pojawi się lista wszystkich stworzonych w edytorze scenariuszy. Aby załadować jeden z nich, wystarczy go wybrać i kliknąć Load. Aby powrócić do poprzedniego menu, wystarczy kliknąć na Cancel.

VI.4. Gra przez modem

Do rozpoczęcia gry przez modem służy przycisk Modem w menu Multiplayer. Po jego kliknięciu mamy do wyboru dwa przyciski: Dial/Join Opponent, służący do nawiązania połączenia oraz Answer/Host Game, służący do odebrania połączenia. Aby jednak połączenie mogło dojść do skutku, oba komputery muszą być wyposażone w modemy zgodne ze standardem Hayes.

VI.1.1. Dial/Join Opponent

Po kliknięciu na ten przycisk pojawi się okienko, w które trzeba wpisać numer telefonu drugiego komputera - po wciśnięciu klawisza Enter komputer spróbuje nawiązać połączenie. Po jego uzyskaniu, na ekranie pojawi się Join Menu (opisane w punkcie VI.7). Po przejrzeniu parametrów rozgrywki należy wcisnąć przycisk Ready - jeśli się tego nie zrobi, drugi gracz może je jeszcze dowolnie zmieniać.

VI.4.2. Answer/Host Game

Po wciśnięciu tego przycisku pojawi się Host Menu, opisane w punkcie VI.6. Po wybraniu parametrów rozgrywki należy wcisnąć przycisk Answer, dzięki czemu komputer będzie mógł odpowiedzieć na próbę nawiązania połączenia przez drugi komputer. Kiedy pojawi się przycisk Start, oznaczający, że drugi gracz nacisnął przycisk Ready, wystarczy go wcisnąć, by rozpocząć grę.

VI.5. Gra przez kabel szeregowy

Aby rozpocząć grę tego typu, dwa komputery muszą być połączone kablem szeregowym typu Null-modem. Gdy warunek ten jest spełniony, wystarczy kliknąć na przycisk Serial w Multiplayer Menu, a następnie na Join Serial Game lub Host Serial Game (jeden z graczy musi wybrać Join, a drugi Host).
W zależności od dokonanego wyboru na ekranie pojawi się albo Host Menu, opisane w punkcie VI.6, albo Join Menu (punkt VI.7).

VI.6. Host Menu

Menu to pojawia się we wszystkich trybach gry wieloosobowej po wybraniu opcji Host Game i ewentualnym ustaleniu parametrów połączenia.
Przed rozpoczęciem nowej gry dla wielu osób upewnij się, że wypełniłeś pole ze swoją ksywą, wybrałeś klan, ustaliłeś warunki rozgrywki w Options Menu i wybrałeś planetę, na której dojdzie do starcia. Po tych przygotowaniach pozostaje Ci już tylko czekanie na dołączenie się pozostałych graczy (lub, przy grze przez modem i kabel szeregowy, gracza). Przy graniu przez Internet i sieć lokalną musisz jeszcze wcisnąć klawisz Announce, gdyż bez tego nikt się o stworzonej właśnie grze nie dowie.
Gdy do gry będą się dołączali kolejni gracze, ich ksywy pojawią się przy przyciskach oznaczających strony. Gdy tylko jeden z nich kliknie na przycisk Ready, pojawi się przycisk Start - kliknięcie jego rozpocznie grę, w której wezmą udział wszyscy gracze, którzy zdążyli się do gry dołączyć, zanim został on naciśnięty.

Aby kontynuować wcześniej rozpoczętą grę, wystarczy wcisnąć przycisk oznaczony jako Load Game, wybrać grę i nacisnąć Load. W rozgrywce tego typu mogą jednak wziąć udział tylko ci gracze, którzy brali w niej poprzednio udział i także mają zapisany stan gry.

Można również załadować misję stworzoną w edytorze - w tym celu wystarczy kliknąć na Load Scenario, wybrać misję i kliknąć na Load, a dalej postępować jak w normalnym przypadku.

We wszystkich tych trybach u dołu ekranu znajduje się okno, w którym pojawiają się komunikaty pisane przez graczy. Dzięki niemu można się ze sobą porozumieć przed rozpoczęciem rozgrywki, np. w celu wspólnego ustalenia reguł.

VI.7. Join Menu

Menu to pojawia się we wszystkich trybach gry wieloosobowej po wybraniu opcji Join Game i ewentualnym ustaleniu parametrów połączenia.
W przypadku gier rozgrywanych przez Internet oraz sieć lokalną, w prawym górnym rogu ekranu pojawi się lista gier, do których można się jeszcze dołączyć. Aby dołączyć się do jednej z nich, wystarczy na nią kliknąć, dzięki czemu zobaczysz ustawienia danej gry, planetę, na jakiej będziecie walczyć, będziesz mógł także porozmawiać z innymi graczami, którzy się już do niej dołączyli. Do momentu rozpoczęcia gry będziesz się mógł również rozłączyć (klikając na Cancel) i przyłączyć ponownie, np. by zostać przyporządkowanym do innej strony - gracze są do nich przypisywani zgodnie z kolejnością dołączania się do gry.
Po dołączeniu się do gry powinieneś wpisać swoją ksywę w Player Name, a następnie wybrać swój klan. Jeśli tego nie zrobisz, zostanie on przyporządkowany Tobie losowo - więcej informacji o klanach i rasach znajdziesz w punkcie V.3.
Gdy będziesz już gotowy do walki, kliknij na klawisz Ready, dzięki czemu poinformujesz osobę, która daną grę założyła, że jesteś gotowy.

VII. Noty końcowe

W ten oto sposób dotarliśmy, w miarę szczęśliwie, do końca. Przekazaliśmy Wam informacje niezbędne do gry, choć niestety część bardziej zaawansowanych opisów (np. jednostek i budynków) się tu nie zmieściła. Ale jak już wspominaliśmy - całość instrukcji znajdziecie na krążku CD z grą, a jakby co, zawsze możecie skontaktować się z nami przez e-maila: aplus@silvershark.com.pl.

Opracował: Tim

producent: Ion Storm
platforma: PC



Niewątpliwą perełką wśród wydanych ostatnio gier komputerowych jest Deus Ex, dzieło Warrena Spectora, odpowiedzialnego za wiele innych hitów, między innymi opisywanego w tym numerze Thiefa. Nie bez powodu nawiązuje do "Złodzieja". Deus Ex to produkcja, w której nie raz dane nam będzie poczuć ten sam klimat, a wiele problemów będziemy rozwiązywać w ten sam, złodziejski sposób. Na szczęście nie do końca, Deus Ex został bowiem stworzony tak, że każdy problem, który występuje w grze, daje się rozwiązać na kilka sposobów. Wybór należy tylko do Ciebie, graczu, a jeśli będziesz miał jakiekolwiek problemy z odnalezieniem się w cyberpunkowym świecie tej wspaniałej gry, możesz skorzystać z poniższej solucji, która zawiera rozwiązanie zdecydowanej większości problemów.

Misja 1

Grę rozpoczynasz w dokach na Liberty Island. Właśnie zszedłeś z pokładu policyjnej łodzi, jesteś uzbrojony w pistolet oraz paralizator służący do ogłuszania przeciwników. Ilość amunicji, jaką dysponujesz, jest co najmniej niewystarczająca, musisz się więc rozejrzeć po okolicy. Po przejściu kilku kroków otrzymasz komunikat nakazujący ci zlokalizować twojego brata Paula, który wyda ci bardziej szczegółowe rozkazy. Paula spotkasz kawałek dalej - podejdź do niego i zacznij rozmowę. Dowiesz się, że terroryści z NSF przejęli kontrolę nad Liberty Island i przetrzymują jednego z agentów UNATCO w ruinach statuy wolności. Twoi zwierzchnicy chcą wypróbować cię w akcji, dlatego będziesz musiał samodzielnie odbić zakładnika.

[Cel Pierwszorzędny: Atak NSF jest koordynowany ze statuy. Dostań się do środka i zlokalizuj zagrożenie.]
[Cel Drugorzędny: Spotkaj się z informatorem UNATCO Harleyem Filbenem w północnych dokach. Otrzymasz od niego klucz do głównych drzwi prowadzących do statuy. Jeden z agentów UNATCO jest przetrzymywany wewnątrz statuy. Odbij go, a on pomoże ci w walce z NSF.]

Oprócz wymienionych zadań Paul przekaże ci również zdjęcie satelitarne wyspy, hasło, dzięki któremu porozumiesz się z Filbenem, a także możliwość wyboru jednej z trzech broni. Teoretycznie wybór powinien zależeć od umiejętności, w które wyposażyłeś swoją postać na początku. Ja jednak proponuję zaopatrzyć się w GEP Gun, dzięki któremu bez problemu można zlikwidować praktycznie każdy cel w pierwszych misjach. Pozostały sprzęt, czyli karabin snajperski i mini-kuszę, znajdziesz dość szybko. Zanim ruszysz dalej, rozejrzyj się jeszcze po dokach.

Po prawej stronie zauważysz kilka skrzynek i leżący koło nich łom. Podnieś łom i za jego pomocą rozwal skrzynki - znajdziesz w nich lornetkę i wytrych. Po lewej stronie będą schodki prowadzące do wody - zejdź po nich i podpłyń do skrzyń. Po ich rozwaleniu zdobędziesz multitool i bioelectric cell. Teraz możesz spokojnie opuścić doki.

Gdy zbliżysz się do wyjścia, otrzymasz kolejną transmisję, dzięki której dowiesz się, że terroryści z NSF opanowali cały teren wokół ruin statuy. Po lewej stronie rampy, prowadzącej na stały ląd, znajdziesz kilka skrzyń kryjących amunicję. Na końcu rampy natkniesz się na zwłoki; przeszukaj je, aby zdobyć dodatkową amunicję i nóż. W ten sam sposób postępuj z wszystkimi ciałami, jakie znajdziesz (lub sam "wyprodukujesz"). Po wejściu na stały ląd otrzymasz kolejny komunikat, mówiący, że najzdrowiej dla ciebie będzie spróbować cichego podejścia. Terrorystów jest tylu, że możesz mieć problemy, chcąc wykończyć ich tylko za pomocą pistoletu, kuszy i snajperki. Jest to jednak do zrobienia, jeśli więc czujesz się na siłach, likwiduj napotkanych terrorystów; nie wdawaj się jednak w wymianę ognia.

Zanim ruszysz dalej, obejrzyj zdjęcie satelitarne dostarczone ci przez brata. Zlokalizuj na nim północne doki, twój obecny cel. Możesz tam dotrzeć idąc w prawo od wejścia na wyspę, ale lepsza jest droga prosto, bo możesz zahaczyć o bazę UNATCO. Ukrywając się za skrzyniami i skradając się, gdy strażnicy będą odwróceni tyłem itp., poruszaj się w kierunku północnym. Gdy zobaczysz po lewej stronie dużą ilość skrzyń, ukryj się wśród nich i poczekaj, aż patrolujący terrorysta sobie pójdzie - ewentualnie zlikwiduj go precyzyjnym strzałem w głowę. Następnie podstaw małą skrzynkę przy większych i za jej pomocą wskocz na górę, gdzie po rozwaleniu kolejnej skrzyni zdobędziesz granat gazowy. Pamiętaj, że z takiego podwyższenia masz większe pole widzenia, i w ten sposób, jeśli chcesz, możesz zlikwidować w miarę bezkarnie kilku terrorystów (poniżej skrzynki z granatem znajdziesz panel; po jego otworzeniu - a potrzebny jest do tego wytrych - znajdziesz robota medycznego używanego do leczenia obrażeń).

Idąc ostrożnie dalej, znajdziesz po lewej stronie bazę UNATCO. Wejdź do środka i porozmawiaj z sierżantem Kaplanem. Wybierz odpowiedź "Clean'em out". Zdobędziesz informację dotyczącą amunicji znajdującej się na terenie bazy, a także kod (0451) do pojazdu komunikacyjnego, czekającego za lądowiskiem. Od sierżanta możesz również zakupić nieco amunicji.

Przejdź się na lądowisko helikopterów i rozwal skrzynkę, którą tam znajdziesz. Jeśli masz wytrych, możesz otworzyć klapę w ziemi; oprócz kilku punktów doświadczenia znajdziesz tam granat EMP. Podejdź do pojazdu komunikacyjnego i wejdź do środka, używając kodu, który przed chwilą zdobyłeś. Ze środka zabierz amunicję i poczytaj informacje zawarte w datacube. Dzięki nim uzyskasz dostęp do terminala na końcu pomieszczenia. Zaloguj się (L: SATCOM, P:UNATCO_001) i ustaw system kamer według własnych upodobań.

Wyjdź z bazy i rusz znowu w kierunku północnym. Po drodze unikaj lub likwiduj terrorystów. Po prawej stronie powinieneś zauważyć kilka skrzyń, a na nich trochę przydatnego sprzętu. Zlikwiduj strażnika; zabierz i amunicję, i sprzęt. Przeczytaj informację w datacube - dowiesz się, że terroryści ustawili własny system ochronny, i poznasz hasło dostępu do komputera sterującego nim (L:NSF_001 P:smashthestate). Informację tę wykorzystasz później, by wyłączyć system obronny. Na razie idź dalej na północ, mając ruiny cały czas po prawej stronie. W pewnym momencie otrzymasz informację, że teren jest patrolowany przez robota. Trasa jego patrolu jest bardzo prosta, więc bez problemu możesz go uniknąć. Jednak jeśli posiadasz GEP Gun tudzież inny sprzęt mogący zlikwidować robota, poczekaj na odpowiedni moment i rozwal go. Teraz po wschodniej stronie masz wejście do statuy, a po zachodniej - gdzie powinieneś się udać - strażnika. Zlikwiduj gościa i wejdź do małej, ciemnej alkowy. Używając wytrychów lub ładunków wybuchowych dostań się do wnętrza skrzyni i zabierz amunicję do karabinu snajperskiego oraz trochę kasy.

W tej chwili możesz już dostać się do wnętrza statuy, ale najpierw udaj się do doków, po drodze likwidując przeciwników lub ich lub unikając. Wejście do doków znajdziesz po lewej stronie. Zanim zejdziesz, zlikwiduj dwóch terrorystów kręcących się na dole (najlepiej strzelając w skrzynki z TNT) i spokojnie zejdź na dół. Dojdź do końca i skręć w prawo, rozwal skrzynkę i zabierz medikit. Pójdź w lewo i w małej chatce pogadaj z Filbenem. Dostaniesz od niego zdjęcie dowódcy terrorystów i zostaniesz poproszony o pozostawienie go przy życiu. Jeśli obiecasz to Filbenowi, dostaniesz klucz do statuy. Po skończonej rozmowie rozejrzyj się za ciekawym sprzętem i pogadaj z kobietą siedzącą w rogu, aby zakupić trochę amunicji (zanim opuścisz doki, znajdź - na końcu pomostu koło zatopionej łodzi - rampę prowadzącą do wody; na łodzi zobaczysz zamkniętą skrzynię - rozwal ją ładunkami wybuchowymi lub otwórz wytrychami; w środku znajduje się obcięta strzelba, modyfikacja celności broni i modyfikacja przeładowywania broni).

Opuść doki. Jeśli skierujesz się w lewo, dotrzesz do tylnego wejścia, do ruin; idąc w prawo, możesz wrócić do głównego wejścia. Podejdź do niego, uważając na ewentualne zagrożenia (w pobliżu tylnego wejścia znajduje się mały posterunek, gdzie po zlikwidowaniu strażnika możesz zdobyć multitool, modyfikacje magazynka broni, tłumik i kombinezon ochronny).

Używając znalezionego wcześniej loginu i hasła zaloguj się do komputera po lewej stronie głównego wejścia. Upewnij się, że drzwi są zamknięte i zablokowane, i przestaw wszystkie karabiny na ostrzał wrogów (enemy), żeby nie wysilając się zbytnio zlikwidować kilku terrorystów. Gdy będzie po wszystkim, odblokuj i otwórz frontowe drzwi. Rozwal skrzynię koło nich i zabierz wytrych. Ostrożnie wejdź do holu i zlikwiduj terrorystów, którzy mogli tu pozostać. Wejdź na piętro po schodach po lewej stronie i znajdź skrzynię ze sprzętem medycznym. Wróć na dół i, uważając, aby nie zostać zauważonym, zabierz sprzęt znajdujący się koło pola laserowego. Możesz spróbować zdeaktywować pole przy użyciu multitool, ale lepszym

sposobem jest przejście tunelem znajdującym się na prawo od pola. Tą drogą dotrzesz do zamkniętych drzwi, które otworzysz wytrychem. Po drodze rozglądaj się za rozrzuconym na ziemi sprzętem i znajdź drogę do kolejnego tunelu, który zaprowadzi cię do małego pomieszczenia. Znajdziesz w nim medkit oraz datacube z numerem konta i numerem PIN, który później wykorzystasz w głównym holu, aby zdobyć trochę kasy.

Wróć do drzwi, które otworzyłeś wytrychem. Zachowując ostrożność, otwórz je i zlikwiduj terrorystów patrolujących korytarze. Znajdź celę, w której przetrzymywany jest agent UNATCO, ale na razie się do niej nie zbliżaj. Naprzeciwko drzwi celi znajduje się kamera, która może zdradzić twoją pozycję. Szybko podbiegnij do terminalu koło drzwi celi, wstukaj login i hasło - takie jak przy głównym wejściu. Wyłącz kamerę i otwórz drzwi. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, bo masz w nim znaleźć modyfikację celności broni. Następnie wejdź do celi i porozmawiaj z więźniem. Zaoferuje ci on swoją pomoc, ale lepiej jest ją odrzucić. Jeśli tak zrobisz, po chwili otrzymasz informację, że Gunther dotarł bezpiecznie do swoich.

Kolejną rzeczą, którą musisz zrobić, jest dotarcie na sam szczyt statuy, gdzie znajduje się dowódca NSF. Wróć do holu i szerokimi schodami idź w górę. Możesz również wyjść z budynku i dostać się wyżej tylnym wejściem, ale nie ma to sensu - ta droga jest bezpieczniejsza. Po drodze na górę natkniesz się na kilku terrorystów, ale większości z nich możesz spokojnie uniknąć. Gdy dojdziesz do miejsca, gdzie schody się kończą, bądź ostrożny - usłyszysz głosy dwóch terrorystów. Zlikwiduj ich, a następnie rozbrój granaty gazowe umieszczone na ścianach (dokonujesz tego podchodząc jak najbliżej i klikając prawym przyciskiem myszy na granacie; drugim kliknięciem zabierasz sprzęt). Znajdź schody prowadzące na górę i ostrożnie rusz nimi dalej. Po pokonaniu kilku terrorystów dotrzesz do dowódcy NSF. Przesłuchaj go, aby dowiedzieć się co nieco o świecie gry. Gdy skończysz, przeszukaj pomieszczenie i zabierz kanister z modyfikacjami nano (microfibral muscle lub combat strength). Wróć na sam dół, uważając na pułapki. Nie baw się w przeszukiwanie ciał, zrobili to już ludzie UNATCO. Wróć do bazy, znajdź Paula i porozmawiaj z nim, aby zakończyć zadanie i otrzymać kolejne.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do biura Manderleya na drugim poziomie.]

Wejdź do budynku bazy i udaj się na dół. Przy użyciu skanera otwórz zamknięte drzwi, przejdź przez nie i zejdź schodami jeszcze niżej. Zignoruj zamknięte drzwi - szkoda marnować wytrychów. Na poziomie drugim wejdź w środkowe drzwi (siedzi za nimi sekretarka) i pogadaj z kobietą. Przekaże ci ona login i hasło do twojego komputera (L:JCD P:bionicman). Zabierz klucz z biurka i skorzystaj z komputera, aby przeczytać pocztę, którą otrzymałeś (na biurku sekretarki znajdziesz datacube z loginem i hasłem do komputera twojego szefa - L:jmanderley P:knight_killer; pocztę szefa możesz przeczytać na jakimkolwiek komputerze).

Wejdź do biura szefa i porozmawiaj z nim. Poradzi ci, abyś przed wyruszeniem na następną misję odwiedził Jaime Reyesa w laboratorium medycznym i Sama Cartera w zbrojowni (klucz, który zabrałeś z biurka sekretarki, jest po to, aby otworzyć zamknięte drzwi, które wcześniej mijałeś; za drzwiami po prawej stronie znajdziesz magazynek do pepper guna, za lewymi drzwiami - zamkniętą skrzynię, a w niej bioelectric cell oraz multitool).

[Cel Drugorzędny: Odwiedź Sama Cartera w celu uzyskania sprzętu. Spotkaj się z Jaime Reyesem, który jest lekarzem.]

Udaj się na pomoc trzeci, tam znajdź toalety i pójdź korytarzem naprzeciwko nich, aby znaleźć po prawej stronie zbrojownię. Pogadaj z Generałem Carterem. Dostaniesz od niego cichy pistolet (stealth pistol); ponadto możesz wybrać jeszcze jeden przedmiot - taki jak wytrych lub dodatkowa amunicja. Wróć w pobliże łazienek i pójdź drugim korytarzem, aby dotrzeć do laboratorium medycznego. Wejdź do niego i znajdź robota medycznego, dzięki któremu wyleczysz swoje obrażenia oraz zaaplikujesz modyfikację nano (z kontenera znalezionego na samej górze statuy). Następnie znajdź biuro Jaimego i pogadaj z nim. Po skończonej rozmowie rozejrzyj się po biurze. Na prawo od biurka, za roślinką, znajdziesz klucz do szafki. Wróć do pomieszczenia dla pacjentów, otwórz zamkniętą szafkę i zabierz medkit.

Gdy porozmawiasz z Carterem i Rayesem, dostaniesz nowe rozkazy.

[Cel Pierwszorzędny: Idź do biura Manderleya na poziomie drugim, aby otrzymać rozkazy.]
[Cel Drugorzędny: Znajdź pokój wypoczynkowy i porozmawiaj ze swoją nową partnerką, Anną Navarre.]

Zanim opuścisz poziom trzeci, możesz w biurze Alexa Jacobsona znaleźć login i hasło do konta Gunthera Hermana (L:ghermann P:zeitgeist). Użyj dowolnego komputera, aby poczytać jego wiadomości. Wróć na poziom drugi i znajdź pokój konferencyjny. Z niego przejdź do pomieszczenia wypoczynkowego i porozmawiaj ze swoją nową partnerką. Po wyczerpaniu opcji dialogowych pójdź do biura szefa, aby otrzymać nowe rozkazy.

[Cel Pierwszorzędny: Udaj się do południowych doków i łodzią popłyń na Manhattan.]

Wyjdź z bazy UNATCO i wróć do miejsca, w którym rozpocząłeś misję. Wejdź na przycumowaną łódź, aby zakończyć poziom (zanim opuścisz pierwszy poziom, zabierz jakieś jedzenie, na przykład batonik; za dwa kredyty możesz zakupić batonik w automacie; będziesz potrzebować tego jedzenia, gdy dotrzesz do Battery Park).

Misja 2

Misję rozpoczynasz po zejściu z łodzi w Battery Park. Porozmawiaj z Anną, a dowiesz się, że twoim zadaniem jest znalezienie wejścia do Castle Clinton i zlokalizowanie tam ambrosia canister.

[Cel Drugorzędny: Odnajdź skradziony ambrosia canister w Castle Clinton.]

Idź wzdłuż doków, aż spotkasz małego chłopca. Nakarm go tym, co wziąłeś pod koniec poprzedniej misji. Dzięki temu uzyskasz kod dostępu do maszyny zlokalizowanej w pobliżu miejsca rozpoczęcia misji. Jeśli miałeś czym nakarmić chłopca, wróć do maszyny i otwórz (na przykład wytrychami) panel po jej prawej stronie. W środku znajdziesz klawiaturę numeryczną; wstukaj kod otrzymany od chłopca (9183), żeby otworzyć maszynę i odkryć tylne wejście do Castle Clinton. Osobiście jednak proponuję wejście do zamku właściwą drogą, czyli od przodu (zanim opuścisz doki, wskocz do wody w pobliżu policyjnej łodzi i znajdź zatopione skrzynie; rozwal je, zabierz wytrych i medikit, a następnie wyjdź z wody po drabince koło łodzi).

Zanim udasz się do zamku, przeszukaj okolicę, aby zdobyć trochę amunicji. Obok wejścia do metra toczy się walka między żołnierzami UNATCO a terrorystami. Pomóż żołnierzom, przeszukaj ciała terrorystów i baraki koło wejścia. Na razie nie schodź do metra. W barakach znajdziesz dwie zamknięte skrzynie; z pierwszej zabierzesz wytrych, multitool i batonik, a z drugiej prod charger, medikit i flarę. Teraz możesz udać się pod frontowe wejście do Castle Clinton. W tej chwili jest ono obstawione przez kilku żołnierzy i Annę Navarre. Wejdź nieco w głąb i z dużej odległości likwiduj terrorystów. Jeśli ci zdecydują się na atak, możesz liczyć na pomoc ludzi UNATCO. Po zlikwidowaniu wszystkich przeciwników wejdź na dziedziniec, przeszukaj ciała i wszystkie skrzynie, a następnie wejdź do budynku na środku dziedzińca.

Po wejściu otrzymasz transmisję z kilkoma informacjami. W jednym z pomieszczeń na półce znajdziesz klucz oraz małego, głodnego chłopca. Nakarm go, aby zdobyć trochę informacji o działalności NSF. Znajdź zamkniętą skrzynię i otwórz ją. W środku oprócz bioelectric cell znajdziesz datacube z kodem dostępu pozwalającym na wejście do zamku. Za pomocą kodu (666) otwórz przesuwaną klapę na podłodze. Zejdź na dół do serca zamku.

Po chwili dojdziesz do pary drzwi. Chwilowo zignoruj zamknięte drzwi po prawej stronie i otwórz te z lewej. Ostrożnie zejdź kawałek po schodach i z dużej odległości zlikwiduj patrolującego terrorystę. Jeśli nie zrobisz tego sprawnie, facet uruchomi alarm i będziesz miał na głowie kilku przeciwników więcej. Zejdź niżej i unikając oka kamery przeszukaj ciało zabitego gościa. Zdobędziesz klucz do sejfu. Nadal uważając na kamerę wejdź do pomieszczenia po prawej stronie i znajdź skrzynię z medikitem. Twój cel znajduje się po prawej stronie; w małym pomieszczeniu znajdziesz ambrosia canister. Po wejściu do niego otrzymasz rozkaz zgłoszenia się do Anny Nawarre.

Nie spiesz się z wykonaniem tego rozkazu, zwiedzenie zamku jest dość opłacalne. Poruszając się ostrożnie, zdobędziesz trochę amunicji oraz miotacz ognia od terrorysty. Kawałek dalej przy jednym z przeciwników znajdziesz klucz do control room. Unikając kamer i działek, znajdź otwarte na początku misji tylne wejście, za co dostaniesz nieco punktów doświadczenia. Teraz, mając control room key i control room safe key, wróć na początek tego obszaru, do zamkniętych drzwi po prawej stronie. Otwórz je, a potem sejf, w którym oprócz odrobiny sprzętu znajdziesz augumentation canister - wykorzystaj go, gdy tylko napotkasz jakiegoś robota medycznego.

[Cel Drugorzędny: Zgłoś się do Anny Navarre po dalsze rozkazy.]

Wróć do wejścia do zamku i porozmawiaj z Anną. Podczas rozmowy wybierz odpowiedź "I'm learning as I go", aby otrzymać dwa granaty EMP. Anna poinformuje cię o następnym zadaniu - masz uwolnić zakładników przetrzymywanych na stacji metra. Granatów EMP możesz używać do niszczenia pola elektrycznego.

[Cel Pierwszorzędny: Uwolnij zakładników przetrzymywanych na stacji Battery Park.]

Podejdź do stacji metra. Do środka możesz się dostać na dwa sposoby. Jeśli masz sporo amunicji i wolisz strzelać niż się skradać, zejdź na dół po schodach. Na dole będziesz musiał zlikwidować kilku agentów NSF oraz wyłączyć pole elektryczne granatem EMP. Inna droga prowadzi przez kanały wentylacyjne, wejście znajduje się po lewej stronie normalnego wejścia do metra. Idąc tędy, znajdziesz się na dole po drugiej stronie pola elektrycznego.

Niezależnie od wybranej drogi miej broń w pogotowiu. Uważaj także na rozmieszczone na ścianach pułapki (granaty LAM), staraj się je rozbrajać i dodawać do swojego ekwipunku. Przydają się w walce oraz do otwierania opornych drzwi i skrzyń. Ostrożnie zagłębiaj się dalej i likwiduj terrorystów - jednego po drugim, uważając przy tym, aby nie postrzelić żadnego z zakładników. Nie polecam ataku od strony szybów wentylacyjnych; pole manewru w środku jest bardzo małe, a terroryści dysponują sporą siłą ognia. Po skończonej robocie przeszukaj ciała i porozmawiaj z zakładnikami. Wsiądź do metra i pojedź na stację Hell's Kitchen.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do Paula na stacji Hell's Kitchen.]

Wysiądź z wagonu i pozbieraj walające się po okolicy butelki z wodą i piwem - pozwolą ci odzyskać kilka punktów zdrowia. Porozmawiaj z kręcącymi się po stacji ludźmi. Szczególną uwagę zwróć na to, co powie kobieta o imieniu Sally. Znajdź schody na górę i wejdź po nich. Spotkasz Paula, od którego otrzymasz kolejne rozkazy. Brat da ci także prod charger oraz klucz do swojego pokoju w hotelu.

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź ukryty generator, należący do NSF. Po zniszczeniu go Paul ze swoimi ludźmi zaatakuje magazyny chronione do tej pory polem EMP.]
[Cel Drugorzędny: Porozmawiaj z ludźmi w barze i klinice, mogą coś wiedzieć o generatorze.]

Po wyjściu na powierzchnię otrzymasz transmisję z kolejnym zadaniem.

[Cel Drugorzędny: Sprawdź sytuację zakładników w Ton Hotel położonym w południowo-wschodnim rogu dzielnicy. Uwolnij rodzinę Rentonów, jeśli nadal są oni w środku.]

Pokręć się po ulicach, aby zdobyć trochę sprzętu i amunicji. W jednym miejscu toczy się walka między żołnierzami UNATCO a terrorystami. Pomóż swoim, a następnie przeszukaj ciała. Zdobędziesz amunicję i assault rifle (karabin szturmowy). W zaśmieconej alei znajdziesz datacube z numerem konta (947761) i PIN-em (2867). Będziesz mógł je wykorzystać w bankomacie w hotelu. Znajdź wej-

Idź do hotelu i porozmawiaj z pilnującym go strażnikiem, aby dowiedzieć się czegoś o sytuacji wewnątrz. Wejdź do środka - w głównym holu zauważysz konsolę komputera oraz bankomat na drugim końcu pomieszczenia. Po lewej stronie znajduje się recepcja. Zejdź po schodach i porozmawiaj z recepcjonistą Gilbertem Rentonem. Za nim za[illegible] NSF, zlikwiduj kolesia. Pogadaj z Gilbertem [illegible] na terenie hotelu znajduje się jeszcze [illegible] do recepcji i zabierz klucz z jednej z [illegible] zamknięte drzwi na piętrze.

[illegible] wyjściu z [illegible] w lewo, znajdziesz tam szyb [illegible]. Wejdź [illegible] zabierz wszystko, co ci się przyda [illegible] po drabinie [illegible] piętro. Tam w korytarzu zobaczysz [illegible] pilnującego zakładniczkę. Gość jest [illegible], zlikwiduj go z dalszej pozycji [illegible]. Zlikwiduj też resztę [illegible] z zakładnikami.

[illegible] bliżej szybu [illegible] znajdź zamknięte drzwi [illegible] do apartamentu Paula. Za pomocą key ringu dostań się do środka. Przeczytaj informacje zawarte w [illegible], aby zdobyć kod do panelu znajdującego się za [illegible], który wisi na przeciwległej ścianie. Podejdź [illegible]. Wystukaj kod (4321) na klawiaturze, [illegible] pomieszczenie po lewej stronie. Za [illegible] na podłodze [illegible] do komputera Paula (L: pdenton P: chameleon) [illegible] komputera, aby poczytać wiadomości. Paul [illegible], który znalazłeś w recepcji, pasuje do zamkniętych drzwi na drugim końcu korytarza. Znajdziesz za nimi [illegible] sprzętu oraz kolejne zamknięte drzwi. Wysadź je w powietrze lub otwórz wytrychem, a uzyskasz [illegible]. Na balkonie za oknami znajdziesz datacube z numerem konta (543654) [illegible]. Wykorzystaj je w bankomacie.

[illegible] wejście do Underworld Tavern. W [illegible] porozmawiaj z wszystkimi osobami - dwie z nich [illegible] szczególnej uwagi. Pilot Jock, stojący po lewej [illegible], udzieli ci informacji za kilka [illegible] (kup je w barze). Jenny, kobieta stojąca przy stole do bilarda, opowie ci o przyjaciółce, której grozi niebezpieczeństwo ze strony faceta o imieniu Johny.

[Cel Drugorzędny: Facet o imieniu Johny zaciągnął kobietę w alejkę na zachód od Underworld Tavern. Zbadaj sytuację.]

Wyjdź z knajpy i znajdź alejkę, w której rozmawia mężczyzna z kobietą. Gdy do nich podejdziesz, okaże się, że rozmowa nie jest zbyt przyjacielska. Rozpocznij dialog z facetem i posłuż się tekstem "[illegible] 10 seconds [illegible]", a gość ucieknie. Porozmawiaj z kobietą - jest nią Sandra Renton, córka recepcjonisty z hotelu. Po drugiej rozmowie dostaniesz od niej hasło do kryjówki przemytnika (bloodshot).

Tę samą informację możesz zdobyć w dwóch innych miejscach - od bezdomnego, który na boisku do koszykówki [illegible] dwóch mężczyzn, albo w rozmowie z ludźmi w Free Clinic, gdzie oprócz informacji możesz otrzymać kilka medików zamkniętych w szafkach. Wyciągnij z kanału, co się da, i udaj się do kryjówki przemytnika. Wejście znajduje się w pobliżu stacji metra, trzeba zejść po schodkach na dół. Użyj interkomu - JC sam wypowie zdobyte wcześniej hasło. Wejdź do środka i skorzystaj z windy.

Gdy znajdziesz się w kryjówce, otrzymasz informację ostrzegającą cię przed pułapkami. Przed tobą znajdują się niebieskie pola laserowe. Wyłącz je, używając multitoola na panelu kontrolnym. Idąc dalej, nie zapomnij o sprawdzeniu zawartości walających się tu i ówdzie skrzyń. Zejdź po schodach do pokoju przemytnika. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz klucz do podziemnych laboratoriów NSF. [illegible] poprosi cię również o uratowanie kumpla, który jest tam przetrzymywany. Zanim opuścisz kryjówkę przemytnika, wejdź po schodach do jego sypialni. Znajdź panel ukryty za łóżkiem. Za pomocą kilku multitooli lub kodu 432 otworzysz skrytkę po lewej stronie łóżka. Znajdziesz w niej [illegible].

Do podziemnego laboratorium dostaniesz się przez klapę w ulicy, którą znajdziesz w pobliżu wejścia do stacji metra. Otwórz ją używając key ringu, zejdź na dół po jednej, a potem po drugiej drabinie. Na końcu ciemnego tunelu trafisz na czerwone pole laserowe i wieżyczkę obronną. Wyłącz pole, używając multitoola na panelu kontrolnym lub rzucając granat EMP. Idź dalej, aż do kolejnej drabiny za polem laserowym. Tym polem nie musisz się martwić, po prostu przejdź przez nie i wejdź po drabinie na górę. Weź amunicję do karabinu szturmowego i przeszukaj ciała. Sprawdź datacube, aby uzyskać kod (2167).

Używając wytrychów lub materiałów wybuchowych otwórz klapę koło wieżyczki. Na klawiaturze, którą tam znajdziesz, wystukaj kod 2167. Otworzy się przejście po lewej stronie. Przeczołgaj się przez nie do kolejnego tunelu. Idź przed siebie, przeskakując nad polami laserowymi lub przeczołgując się pod nimi. Na końcu pomieszczenia wystukaj na klawiaturze kod 2167, aby móc iść dalej.

W tym pomieszczeniu, unikając kamery, dojdź do drabiny i wejdź po niej na górę. Znajdziesz się w dużym okrągłym pomieszczeniu z podestem. Kręci się tam kilku agentów NSF. Po zejściu z drabiny spójrz w lewo, dość blisko będzie stał strażnik. Najlepszym sposobem na jego bezszelestną likwidację jest strzał w głowę z cichego pistoletu lub potraktowanie go prod chargerem. W tym drugim przypadku poczekaj, aż strażnik odwróci się do ciebie tyłem, podkradnij się i ogłusz go. Znajdź drzwi w ścianie po lewej stronie, przejdź przez nie i po cichu zlikwiduj kolejnego strażnika. Przeszukaj pomieszczenie, aby zdobyć trochę sprzętu. Przeczytaj informacje w datacube, a zdobędziesz hasło i login (L: MJ12 P: coupdetat) do terminala systemu obronnego. Wyjdź z pomieszczenia i idź wzdłuż ściany po prawej stronie, aż dojdziesz do terminala. Zaloguj się, wyłącz wszystkie kamery oraz odblokuj i otwórz wszystkie drzwi. Obróć także most, aby móc się łatwo dostać do kolejnego tunelu.

Przejdź przez most i idź korytarzem; wszystkie kamery powinny być wyłączone. Po drodze zlikwiduj kilku agentów MJ12 i wstukuj kod 2167 na klawiaturach. Po pewnym czasie dotrzesz do miejsca, w którym oczyszcza się wodę. Czai się tam dwóch agentów MJ12 - zlikwiduj ich. Po tym otrzymasz kolejną transmisję.

W okolicy znajduje się kilkoro drzwi: te po lewej są zamknięte elektronicznie, drzwi naprzeciwko prowadzą do [illegible], którego szukasz, zaś za drzwiami po prawej stronie znajdziesz kilka skrzyń. Para drzwi daleko po prawej stronie prowadzi do pomieszczeń, po których kręci się dwóch agentów MJ12. Rozwal zabezpieczone drzwi po lewej stronie - znajdziesz za nimi trochę sprzętu. Następnie przejdź przez drzwi daleko po prawej. Po zlikwidowaniu przeciwników zdobędziesz trochę przedmiotów i datacube z hasłem do komputera MJ12.

Przejdź przez drzwi, za którymi w laboratorium chemicznym znajdziesz Forda Schicka - tego człowieka szukasz. Porozmawiaj z nim i zaoferuj mu eskortę. Jeśli oczyściłeś teren z agentów MJ12, powiedz Fordowi, aby uciekał, a ty będziesz go osłaniał. Idź za nim tak długo, aż powie ci, że jest już bezpieczny. Teraz możesz wrócić na ulicę (wróć do przemytnika i powiedz mu, że uwolniłeś jego znajomego, gość zafunduje ci trochę sprzętu po obniżonej cenie).

Teraz możesz już poszukać celu misji, czyli generatora. Aby się do niego dostać, musisz przejść przez budynek Osgood. Znajdź go i wejdź do środka głównym wejściem (wysadzając je lub otwierając wytrychami) lub przez okienko po prawej stronie. Przeszukaj pomieszczenia, by znaleźć broń i skrzynię z wyposażeniem. Posłuż się małymi skrzynkami, aby wskoczyć w miejsca normalnie niedostępne.

Znajdź zamknięte drzwi w jednym z pomieszczeń. Za pomocą LAM-a albo multitoola dostań się do środka. Znajdziesz tam augmentation upgrade (który możesz wykorzystać od razu) i trochę amunicji.

Przez budynek Osgood do magazynu i generatora wiedzie kilka dróg. Dwie z nich prowadzą przez dachy, a trzecia wymaga przejścia tunelami. Każda z możliwości wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem oraz sporą liczbą agentów NSF. Osobiście proponuję wspiąć się po drabinie na dach. Gdy się tam znajdziesz, poruszaj się ostrożnie. Staraj się zlokalizować i zlikwidować jak najwięcej terrorystów z dużej odległości. Przeskakuj z budynku na budynek i wykorzystaj każdą okazję, aby wejść do środka, gdzie oprócz kilku punktów doświadczenia zdobędziesz zaopatrzenie. Twoim celem jest budynek, na którego dachu znajdują się anteny satelitarne (po drodze na jednym z dachów możesz znaleźć datacube z kodem do biura znajdującego się w budynku z generatorem - 9923).

Budynek, w którym znajduje się generator, ma kilka pięter. Zaczynasz od dachu i musisz się dostać niżej. Poruszaj się powoli i likwiduj agentów NSF. Gdy zrobi się gorąco (zostaniesz wykryty), wycofaj się szybko na górę i poczekaj, aż sytuacja się uspokoi. W ten sposób zejdź na sam dół, gdzie mieści się generator.
W piwnicy pod generatorem znajduje się biuro. Wejdź do niego, używając kodu znalezionego na dachu (9923), i zabierz walający się sprzęt. W pomieszczeniu zobaczysz również sejf, do którego dostaniesz się za pomocą wytrychów lub materiałów wybuchowych. W środku znajdziesz augmentation canister (speed enhancement lub run silently). Po piwnicy poruszaj się ostrożnie, bo jest tam sporo wieżyczek i pól laserowych.

Zniszcz generator za pomocą LAM-a lub strzelając do eksplodujących beczek. Upewnij się, że masz się gdzie schować, zanim generator wybuchnie - eksplozja jest dość silna. Po wybuchu otrzymasz informację - masz się szybko udać na dach, gdzie porozmawiasz z Guntherem i wejdziesz na pokład śmigłowca. Wróć na dach, pogadaj z Guntherem i załaduj się na śmigłowiec - to zakończy misję.

Opisany sposób wysadzenia generatora (od momentu, gdy znajdujesz się na dachu budynku z generatorem) jest dość niebezpieczny, ale opłacalny. Jeśli nie masz ochoty złazić na sam dół budynku, możesz wysadzić generator w inny sposób. Na jednym z pięter nad generatorem znajduje się biuro, a w nim terminal komputerowy. Jeśli dysponujesz umiejętnością Computers choćby na najniższym poziomie (tzn. wyższym niż untrained), możesz się do tego terminala włamać i wyłączyć chłodzenie generatora, co spowoduje jego eksplozję. Jednak ze względu na modyfikacje, które można zdobyć w piwnicy, proponuję jednak się tam udać.

Misja 3

Tę misję rozpoczynasz obok wejścia do bazy UNATCO na Liberty Island. Porozmawiaj z ochroniarzem, który wyjdzie z budynku dowództwa. Otrzymasz transmisję każącą ci złożyć raport Manderleyowi.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do Manderleya.]

Wejdź do budynku dowództwa i wejdź na poziom drugi. Wejdź do recepcji biura Manderleya. Spotkasz tam Annę Navarre i dowiesz się, że szef jeszcze nie może się z tobą zobaczyć. Podejdź do drzwi, aby "niechcący" podsłuchać rozmowę, jaką szef toczy z tajemniczym mężczyzną. Gdy skończą rozmawiać i gość opuści biuro szefa, wejdź do środka, by otrzymać nagrodę za misję drugą oraz rozkazy dotyczące trzeciej.

[Cel Pierwszorzędny: Zlokalizuj lotnisko, na które NSF przetransportowało zbiorniki z ambrozją. Sprawdź nie używane tunele metra - pod ziemią mogą się ukrywać terroryści.]
[Cel Drugorzędny: Zgłoś się do Sama Cartera po sprzęt.]

Gdy skończysz rozmowę z szefem, zejdź na poziom trzeci i udaj się do zbrojowni Sama Cartera. Porozmawiaj z nim, by otrzymać modyfikację celności broni, kilka multitooli i amunicję do karabinu szturmowego (lub sam karabin, jeśli jeszcze go nie masz).

Następnie odwiedź Jaime Reyesa w laboratorium medycznym. Za pomocą robota medycznego wylecz swoje obrażenia. Zainstaluj znalezione augmentations. Porozmawiaj z Jaime, zanim ruszysz dalej.

Przejdź przez biuro Anny Navarre (naprzeciwko zbrojowni) do obszaru z dwiema zamkniętymi celami. W jednej z nich tajemniczy człowiek przesłuchuje jednego z agentów NSF. Zachowuj się cicho i nie daj się zauważyć, a będziesz mógł posłuchać naprawdę ciekawych rzeczy.

Po wykonaniu wszystkich zadań w bazie UNATCO wyjdź na zewnątrz i udaj się na pokład helikoptera, którym dostaniesz się do Battery Park.

Po wylądowaniu przeszukaj teren (byłeś tu już w misji drugiej) i znajdź wejście do stacji metra. Zejdź na dół i znajdź jednego ze swoich znajomych - kręci się po peronie. Porozmawiaj z nim - to Harley Filben; jeśli nie zabiłeś dowódcy NSF w pierwszej misji, będzie bardzo pomocn

ry. Powie ci, że klawiatura w budce telefonicznej to tak naprawdę zamek kodowy, do którego kod jest mu znany. Możesz zapłacić Harleyowi, aby ujawnił ci kod, lub poszukać go sam. Jeśli mu nie zapłacisz, wyjdź na górę i przeszukaj Shantytown - znajdziesz tam zamkniętą skrzynię, po jej otwarciu znajdziesz w środku datacube z kodem (6653). Jeśli zapłacisz Harleyowi, ten powie ci, żebyś w Shantytown (baraki na zewnątrz stacji) znalazł niejakiego Curly'ego i użył hasła "underworld". Wyjdź na górę i poszukaj swojego kontaktu w jednym z małych baraków. JC automatycznie przekaże mu hasło, za co Curly opowie mu o ludziach kretach (mole people) i zdradzi kod do budki telefonicznej, dzięki któremu dostaniesz się do podziemi. Kod brzmi "m-o-l-e", co znaczy, że na klawiaturze trzeba wystukać cyfry: 6653. Dowiesz się także, że na dole powinieneś znaleźć Charliego.

Wróć na stację i na klawiaturze w budce wystukaj zdobyty kod. Budka okaże się windą, która zawiezie cię na dół. Znajdziesz się na stacji Brooklyn Bridge. Idź tunelem i na jego końcu wejdź po drabinie. Gdy zejdziesz z drabiny, skieruj się w prawo, aby znaleźć Charliego Fima. On chętnie ci pomoże, ale najpierw musisz coś dla niego zrobić - odkręcić zawory, do których dostęp jest zablokowany przez zawał. Musisz więc zawalone wejście wysadzić ładunkiem LAM, odkręcić zawory i wrócić do Charliego po informacje.

[Cel Drugorzędny: Otwórz źródło świeżej wody dla bezdomnych na stacji Brooklyn Bridge. Zawory znajdują się w pomieszczeniu na północnym końcu torów, a wejście zostało zablokowane. Oczyść wejście LAM-em, odkręć zawory i wróć do Charliego.]

Nawet jeśli posiadasz LAM, nie wykonuj tej misji od razu. Jeśli nie masz ładunku, możesz go zdobyć od przywódcy gangu. Idź na górę i porozmawiaj z pierwszym z napotkanych ludzi (czy nie masz wrażenia, że gość się ciebie boi?). Pójdź w lewo, by znaleźć ich dowódcę o imieniu El Rey, i porozmawiaj z nim. Dostaniesz LAM-a, jeśli zlikwidujesz lokalnego dealera narkotyków - Rocka. Zgódź się i wróć na perony.

[Cel Drugorzędny: Zabij dealera narkotyków na stacji Brooklyn Bridge i poinformuj o tym El Roya.]

Dealer stoi w rogu peronu. Bez problemu możesz go zastrzelić stojąc na schodach i używając karabinu snajperskiego. Oczywiście każdy inny sposób jest też dobry. Wróć do dowódcy gangu i odbierz swoją nagrodę.

Ładunek LAM możesz również zdobyć od jednego z bezdomnych. Jeśli masz ampułkę zyme (vial of zyme), sprzedaj ją bezdomnemu za LAM-a. Narkotyk możesz kupić od dealera lub zabrać go z jego ciała.
Teraz pora na wysadzenie zawału. Stań naprzeciwko przejścia, za którym znajdują się zawory, i wrzuć do środka jeden granat. Wybuch pozwoli ci dostać się do środka, gdzie musisz odkręcić dwa zawory. Wróć do Charliego i porozmawiaj z nim, za wykonanie zadania otrzymasz kod (5462) do zamka znajdującego się w damskiej toalecie. Przejdź przez tory do toalety i zlokalizuj zamek pod zlewem. Wstukaj kod i przejdź dalej, aż do drabiny, po której zejdziesz na dół. Ten teren jest patrolowany przez oddziałek terrorystów, więc lepiej poruszaj się ostrożnie. Patrol najlepiej jest zlikwidować za pomocą jakiejś dość potężnej broni w stylu strzelby lub karabinu szturmowego (chociaż granat też się sprawdzi). Zanim znajdziesz kolejną osobę, z którą musisz się skontaktować, upewnij się, że żaden terrorysta nie przerwie wam rozmowy. Pozostając w ukryciu, wyeliminuj wszystkich przeciwników, których zauważysz. Gdy już oczyścisz teren, poszukaj Kevina Bradleya, który załatwi ci spotkanie z dowódcą NSF ukrywającym się w chałupie na południowym krańcu tego obszaru. Musisz tam znaleźć ukryty panel, aby dostać się do groty, w której przebywa dowódca.

Rusz w kierunku południowym i rozglądaj się uważnie po drodze - można tu znaleźć sporo przydatnego sprzętu. We wspomnianym pomieszczeniu na południu [illegible] przesuń skrzynię i zwróć uwagę na jedną z cegieł przy podłodze. Przesuń ją i wejdź do pomieszczenia, które otworzyłeś. Dowódca NSF podda się, gdy do niego podejdziesz. Porozmawiaj z nim, aby zdobyć trochę informacji, oraz zabierz klucz ze stołu. Zabierz też inne przydatne przedmioty i udaj się dalej.

Dokładnie na drugim końcu tego obszaru znajdziesz łazienki. Użyj key ring na zamkniętym przejściu po prawej stronie. Wejdź do środka, a otrzymasz informację, że te tunele prawdopodobnie prowadzą na lotnisko. Idź przed siebie, aż dotrzesz do rozgałęzienia. Otwórz wytrychem małe drzwiczki w ścianie i przekręć zawór. Dzięki temu, idąc w prawo, będziesz mógł bez problemu przejść dalej. Jeśli nie masz wytrychów, użyj małych skrzynek ustawionych w odpowiednich miejscach, by przeskoczyć nad strumieniami gorącej pary. Gdy na swojej drodze spotkasz wysoki murek, również skorzystaj z małej skrzynki. W następnym pomieszczeniu znajduje się kamera, [illegible] agent NSF (w pobliżu włącznika alarmu). Poruszaj się ostrożnie wzdłuż prawej ściany, tak aby trzymać się poza polem widzenia kamery. Wejdź po trzech schodkach na górę i zlikwiduj strażnika, zanim włączy alarm (najlepiej strzałem w głowę). Przeszukaj jego ciało i znalezionym kluczem otwórz zamknięte drzwi.

Po przejściu przez nie znajdziesz się w małym pomieszczeniu z polem laserowym. Najpierw zlikwiduj pole: możesz strzelić w skrzynkę z TNT (uwaga, żeby nie stać za blisko), rzucić granat EMP lub wyłączyć pole używając multitoola na panelu kontrolnym. Podejdź do krawędzi za wyłączonym polem. Poniżej znajduje się woda, popatrz w dół i w lewo - na dnie powinieneś zauważyć tunel. Jedna z dróg dalej prowadzi właśnie tamtędy, jednak skorzystaj z niej tylko jeśli potrafisz dobrze nurkować (umiejętność Swimming), ewentualnie posiadasz jakiś sprzęt lub modyfikację, które pozwolą ci dłużej przebywać pod wodą. Druga droga prowadzi górą - musisz po wiszących platformach przeskoczyć na drugą stronę, gdzie widać drzwi. Uważaj, bo do ściany przyczepiony jest granat EMP. Spróbuj go rozbroić i zabrać. Jeśli płynąłeś, wróć w to miejsce i zrób to samo.

Teraz znajdujesz się w pomieszczeniu, w którym za sporą skałą teren patrolują dwa roboty. Poruszając się po cichu i pozostając w cieniu, zlikwiduj je granatem EMP lub LAM (albo za pomocą GEP Guna, ale szkoda marnować amunicji). Inny sposób polega na przemknięciu się do alkowy po prawej stronie, gdy roboty będą obrócone tyłem. Tak czy inaczej, musisz dostać się do pomieszczenia daleko po lewej stronie. Jeśli zrobisz to nie likwidując robotów, przesuń metalową skrzynię tak, żeby zablokować robotom wejście.

Pod rurami łączącymi dwie maszyny znajdziesz multitool i datacube z loginem i hasłem [illegible] do komputera osobistego. Idź dalej, aż otrzymasz wiadomość, że znajdujesz się w pobliżu lądowiska śmigłowców. Gdy dotrzesz do podwójnych drzwi, popatrz przez okienko w nich umieszczone - zauważysz odwróconego tyłem terrorystę.

Nie jest to jedyny przeciwnik w środku, więc bądź ostrożny. Nad drzwiami, po ich drugiej stronie, znajduje się kamera, która dodatkowo utrudnia zadanie. Otwórz drzwi i zlikwiduj terrorystę precyzyjnym strzałem w głowę. Poczekaj, aż w polu widzenia pojawią się inni przeciwnicy i podejdą do drzwi, za którymi się ukrywasz. Wykończ ich w dowolny sposób i przeszukaj ciała. Przy jednym powinieneś znaleźć klucz do drzwi. Zanim ruszysz dalej, podejdź do kamery. Kamera nad drzwiami wykryje cię i uruchomi alarm, więc uważaj na ewentualnych maruderów. Gdy znajdziesz się przy zbiorniku, dostaniesz wiadomość, że musisz znaleźć jeszcze dwa takie pojemniki.

[Cel Drugorzędny: Zlokalizuj trzy zbiorniki z ambrosia. UNATCO wyśle drużynę, która je odzyska.]

Przeszukaj pierwsze piętro i zabierz wszystko, co ci się przyda. Udaj się na piętro, po prawej stronie w łazience najprawdopodobniej ukrywa się agent NSF, przy którego zwłokach znajdziesz taki sam klucz, jaki powinieneś już mieć. Przejdź na piętro po lewej stronie i, używając key ring, otwórz zamknięte drzwi. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym oprócz pewnej ilości sprzętu znajdziesz ukryty za roślinką przycisk. Za jego pomocą odsłoń skrytkę zawierającą broń i trochę sprzętu.

Jeśli posiadasz umiejętność włamywania się do komputerów, znajdź terminal z systemem bezpieczeństwa. Po włamaniu się doń wyłącz wszystkie kamery i otwórz wszystkie drzwi. Jedne z nich znajdują się w pomieszczeniu na wyższym piętrze po prawej stronie [illegible]. Udaj się tam po amunicję i [illegible]. Po przeszukaniu wszystkich pomieszczeń musisz wejść do hangaru, w którym stoi śmigłowiec. Najkrótsza droga prowadzi przez drzwi znajdujące się za zbiornikiem z ambrozją. Otwórz je i zachowując maksymalną ostrożność kieruj się w prawo. Po drodze spotkasz sporą liczbę terrorystów, których możesz unikać lub likwidować. Przeszukuj ewentualne ciała w poszukiwaniu amunicji. Twoim celem jest winda na końcu korytarza. Ona zawiezie cię na powierzchnię, na teren lotniska.

[Cel Pierwszorzędny: Odnajdź i zabij Juana Ivanovicha Lebedeva.]

Teren lotniska pełen jest skrzyń i robotów patrolowych. Najlepszym - ale i najtrudniejszym - sposobem jest skradanie się i unikanie robotów. Wykorzystuj jednak każdą okazję do ich likwidacji, czy to za pomocą [illegible] uzbrojenia, czy też strzelaniem do wybuchających [illegible] lub skrzyń. Razem z ostatnią transmisją otrzymasz mapę części lotniczej terenu, po którym się poruszasz. Znajdź na mapie "boathouse" i kieruj się w jego stronę. Po drodze likwiduj napotkanych terrorystów, uważaj jednak, bo często poruszają się w grupach. Staraj się nie zbliżać do narożników terenu lotniska, bo znajdują się tam [illegible] wszystkich.

Ostrożnie wejdź do budynku "boathouse" [illegible] zlikwiduj samotnego terrorystę [illegible] tacz ognia. Przeszukaj jego ciało [illegible] wschodniej bramy. Wskocz do wody [illegible] skrzynię - na pewno przyda ci się sprzęt, [illegible] dziesz.

Nadal uważając na patrole, udaj się do wschodniej bramy. Używając key ring otwórz zamknięty panel [illegible] i przyciskiem otwórz wschodnią bramę. Wejdź do baraków. W środku znajduje się dwóch terrorystów, [illegible] powinieneś łatwo zlikwidować, jeśli wcześniej [illegible] hałasowałeś. Przeszukaj baraki, zwróć specjalną uwagę na schody. Za nimi znajdziesz w dolnej części ściany przycisk, po którego naciśnięciu otworzy się przejście do tajnego składziku. Zabierz leżący tam sprzęt i klucz.

Wejdź na piętro baraków i za pomocą key ring otwórz zamknięte drzwi. W środku znajdziesz cztery szafki. Jedna z nich jest otwarta, a datacube w środku zawiera kod do drzwi hangaru (5914). W pozostałych znajdziesz (jeśli je otworzysz, np. wytrychem) trochę amunicji i kilka sztuk multitooli.

Znajdź zamek kodowy na końcu korytarza i wstukaj kod. Po wejściu do hangaru otrzymasz transmisję od Paula, który teraz pracuje z NSF! Porozmawiaj z nim, zanim wejdziesz na pokład Boeinga. Brat wytłumaczy ci swoje postępowanie i spróbuje przekonać do tego, żebyś nie wykonywał rozkazów UNATCO. Po skończonej rozmowie wejdź po schodach na pokład samolotu. Wewnątrz znajdź schody prowadzące do pomieszczenia kontrolnego, a w nim odszukaj klucz do pomieszczeń prywatnych. Pójdź na koniec samolotu i otwórz zamknięte drzwi. Za nimi znajdziesz swój cel - Juana Ivanovicha Lebedeva - i dołączy do ciebie Anna Navarre. Jeśli wykonasz rozkaz UNATCO i zabijesz bezbronnego człowieka, który się poddał, Anna pogratuluje ci. Jeśli skorzystasz z rady brata, Juan i tak zginie zabity przez swoją partnerkę.

W pomieszczeniach zajmowanych przez Juana możesz znaleźć notatkę z kodem do skrzyni (9905). Wróć do głównej części samolotu i poszukaj schodów na dół, prowadzących do ładowni. Tam znajdziesz ostatni poszukiwany pojemnik. Podejdź do niego, aby wykonać zadanie. Skorzystaj z robota naprawczego i uzupełnij stan energii, otwórz skrzynię używając kodu (9905) - w środku znajdziesz augmentation canister zawierający EMP shield albo ballistic protection.

[Cel Pierwszorzędny: Udaj się do śmigłowca czekającego na lotnisku.]

Na lotnisku czekają na ciebie Gunther i Jock. Wyjdź z samolotu i hangaru [illegible]. Następnie, korzystając z mapy, znajdź lądowisko dla śmigłowców i udaj się tam. Porozmawiaj z Guntherem i wejdź na pokład śmigłowca, aby zakończyć misję.

Misja 4

Po przybyciu do bazy UNATCO zobaczysz [illegible] nakazującą ci złożenie raportu u szefa.

[Cel Pierwszorzędny: Zobacz się z Manderleyem.]

Wejdź do budynku i zejdź na poziom drugi - do biura szefa. Porozmawiaj z sekretarką, dowie ci ona o zdradzie twojego brata i poprosi, żebyś znalazł Jaimę Reyesa i powiedział mu, że szuka go Walton Simons.

[Cel Drugorzędny: Powiedz Jaimemu, że szuka go Walton Simons.]

Wejdź do biura Manderleya i porozmawiaj z nim. Dowiesz się, że swoje następne zadanie będziesz wykonywał w Hong Kongu.

[Cel Pierwszorzędny: Spotkaj się z Jockiem na lądowisku dla śmigłowców.]

Zanim udasz się na lądowisko, pokręć się po bazie, aby znaleźć Jaimego i porozmawiaj ze wszystkimi, którzy mają do powiedzenia coś ciekawego. Skieruj się do pokoju wypoczynkowego koło biura szefa. Znajdziesz tam Waltona Simonsa rozmawiającego z Reyesem - jak widzisz, znaleźli się sami. Posłuchaj, o czym mówią, po czym porozmawiaj z Waltonem i Jaimem dwa razy, aby wyczerpać wszystkie wątki konwersacji.

Gdy już skończysz rozmowę, wejdź na poziom trzeci do zbrojowni. Porozmawiaj z Samem Carterem, który zaopatrzy cię w amunicję (jaką? to zależy od tego, co zdobyłeś do tej pory). Zabierz sprzęt, odwiedź laboratorium medyczne, aby podreperować zdrowie i zainstalować moduły, i wróć na powierzchnię. Po wyjściu z bazy podejdź do swojego śmigłowca; Jock powie ci, że plan misji się zmienił. Nie lecisz do Hong Kongu, a udasz się do Nowego Jorku, aby pomóc Paulowi. Twój brat ma spore problemy i naprawdę potrzebuje twojej pomocy.

[Cel Pierwszorzędny: Twój brat ma problemy. Udaj się do jego pokoju w Hell's Kitchen i sprawdź, jak możesz mu pomóc.]

Jock wysadzi cię ze śmigłowca na dachu hotelu i wyśle informację wyjaśniającą cele twojej misji. Znajdź drabinę, po której zejdziesz na dół. Wejdź do hotelu od frontu. Wejdź do recepcji. Będziesz świadkiem kłótni Gilberta Rentona z córką Sandrą. Sprzeczka dotyczy niejakiego JoJo i stylu życia Sandry. Gdy skończą, podejdź do Gilberta i porozmawiaj z nim; poprosi cię o pistolet dla ochrony. Daj mu go, jeśli chcesz (nie jest to konieczne) i po skończonej rozmowie wejdź na pierwsze piętro hotelu. Na schodach miniesz wspomnianego JoJo. Pójdź za nim (ale nie za blisko!) do recepcji. Posłuchaj wymiany argumentów między JoJo i Gilbertem - szybko przerodzi się ona w strzelaninę. Jeśli dałeś recepcjoniście pistolet, powinien poradzić sobie sam. Jeśli tego nie zrobiłeś, zajmij się teraz znajomym Sandry. Po wszystkim udaj się do pokoju Paula na piętrze. Za pomocą klucza otwórz drzwi, wejdź do środka i porozmawiaj z Paulem, który siedzi w rogu pokoju. Będzie próbował wyjaśnić ci swoje zachowanie i zasugeruje pewną rzecz. Masz się udać do bazy NSF i odnaleźć informacje dotyczące UNATCO, które Paul tam zostawił (zanim wyjdziesz z pokoju, pozbieraj wszystko, co może być ci potrzebne; obejrzyj obraz i wstukaj ten sam kod co za pierwszym razem; z tajnego pomieszczenia zabierz amunicję i augmentation upgrade).

[Cel Pierwszorzędny: Przeszukaj bazę NSF leżącą na zachodzie - za barem - żeby sprawdzić, czy to, co Paul mówi o UNATCO, jest prawdą. Jeśli nie kłamał, pomóż rebeliantom wysyłając sygnał ostrzegawczy za pomocą nadajnika satelitarnego.]

Wyjdź z hotelu na ulicę. Droga do bazy NSF prowadzi długim tunelem, na którego początku zauważysz kilka blokad drogowych. Przejdź tunelem i porozmawiaj z żołnierzem pilnującym bazy NSF. Powiedz mu, że chcesz się tylko rozejrzeć. Gdy podejdziesz bliżej budynku, otrzymasz informację od Paula. Wejdź do bazy. Zanim zaczniesz ją przeszukiwać, znajdź robota naprawczego po prawej stronie. Z jego pomocą naładuj swoje baterie, a następnie rozpocznij przeszukiwanie budynku. W damskiej toalecie znajdziesz właz do piwnic bazy. Nie zapomnij o rozwaleniu wszystkich skrzynek i zbieraniu zaopatrzenia. Wejdź na pierwsze piętro i znajdź zamknięte drzwi; otwórz je wytrychem. W otwartym pomieszczeniu znajdziesz datacube z loginem i hasłem (L:jefferson P:newrevolution) do komputera bezpieczeństwa bazy. Za drugimi zamkniętymi drzwiami możesz znaleźć amunicję do karabinu szturmowego i snajperki. Wejdź na kolejne piętro i udaj się do pomieszczenia kontrolnego. W datacube przeczytaj informację o gazie, którym wypełniony jest pokój komputerowy. W rogu tego pomieszczenia znajdziesz przycisk, który uruchomi wentylatory w pomieszczeniu obok, dzięki czemu będziesz mógł tam spokojnie wejść. Przejdź do pokoju z komputerami, zlokalizuj terminal komputera bezpieczeństwa i zaloguj się do niego. Wyłącz wszystkie kamery i otwórz klapę do piwnicy, która znajduje się w garażu - tam, gdzie stoi robot naprawczy.

Wróć na pierwszy poziom i zejdź po drabinie znajdującej się pod otwartą klapą. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Teraz masz dwie możliwości - przedostać się przez pole laserowe lub otworzyć (albo wysadzić) zamknięte drzwi. Za drzwiami znajdziesz amunicję i terminal komputerowy. Zaloguj się do niego (L:jefferson P:newrevolution), wyłącz wszystkie kamery oraz otwórz wszystkie drzwi. Idź korytarzami, aż dotrzesz do kolejnych pól laserowych. Jeśli zdecydujesz się nie wysadzać drzwi, będziesz musiał ominąć pole laserowe. Najlepszym sposobem na to jest przeskoczenie przez pierwsze pole i przeczołganie się tunelem na drugą stronę. Obydwie drogi prowadzą w to samo miejsce, ale pierwsza jest o tyle lepsza, że pozwala na wyłączenie kamer i zdobycie pewnej ilości amunicji.

Przy kolejnych polach laserowych nie spiesz się. Używając multitoola na panelu wyłączysz pierwsze z nich. Następnie możesz (używając multitoola, granatów i skrzynek z TNT) wyłączyć kolejne oraz zlikwidować pola i wieżyczki. Ewentualnie możesz korzystać z wnęk w ścianach - tam działka nie mogą cię dosięgnąć. Po przejściu przez to miejsce staniesz przed zamkniętymi drzwiami. Otwórz je w jakikolwiek sposób. Po drugiej stronie znajdź pokój z zamkniętą szafką i leżącym na ziemi datacube. Zawiera on zebrane przez Paula informacje na temat UNATCO. Wytrychem lub materiałami wybuchowymi otwórz szafkę, zabierz z niej amunicję i przeczytaj informacje zawarte w kolejnym datacube. Znajdziesz wśród nich hasła pozwalające na uaktywnienie nadajnika satelitarnego na dachu budynku (hasło i login do komputera pozycjonującego talerze to L:mcollins P:revolution; do komputera systemu komunikacyjnego dostaniesz się używając kombinacji L:napoleon P:revolution).

Wyjdź z piwnicy i po schodach udaj się na dach budynku. Wejdź do znajdującej się tam nadbudówki. Użyj komputera, który tu znajdziesz (L:mcollins P:revolution), i wciśnij wszystkie przyciski pozycjonujące talerze anten. Następnie otwórz drzwi do pomieszczenia komunikacyjnego. Tutaj również skorzystaj z komputera (L:napoleon P:revolution) i wciśnij przycisk, aby wysłać przygotowaną wiadomość. Gdy to zrobisz, otrzymasz informację od brata, a także od Waltona Simonsa - jest wkurzony tym, co zrobiłeś. Od tej pory ludzie UNATCO są twoimi przeciwnikami.

[Cel pierwszorzędny: Spotkaj się z Paulem i umożliw mu opuszczenie Nowego Jorku.]

Musisz teraz udać się do hotelu, w którym mieszka Paul. Pamiętaj jednak, że żołnierze UNATCO w bazie NSF oraz na ulicach mają rozkaz zlikwidowania cię. Wydostań się z bazy sposobem, który uważasz za najlepszy. Ja osobiście czyściłem z przeciwników każde piętro po kolei, umieszczałem przy schodach LAM-y, prowokowałem żołnierzy znajdujących się niżej do pościgu, oni nadziewali się na miny, a ja dokańczałem sprawę. Możesz również skorzystać z eksplodujących beczek i skrzynek na parterze budynku - strzel do jednej z nich z góry, aby pozbyć się problemu na dole. Zachowując maksymalną ostrożność (pamiętaj, strzela się tylko w głowę), wróć do hotelu. Wejdź na piętro i udaj się do pokoju brata. Porozmawiaj z nim. W trakcie rozmowy do drzwi zapuka agent MJ12. Paul rozkaże ci uciekać przez okno. Nie ma tu miejsca na bohaterstwo. Brat poradzi sobie z przeciwnikami, a po skończonej walce (nie mam pewności) Paul może być nieszkodliwy względem ciebie. Na razie każe ci uciekać do Battery Park i daje kod do zamkniętych w tej chwili drzwi do metra (6282).

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź helikopter Jocka w Battery Park. Jest to jedyny środek transportu niekontrolowany przez UNATCO. Kod do stacji metra Hell's Kitchen to 6282.]

Wyjdź przez okno i spróbuj dostać się do stacji metra. Musisz być bardzo ostrożny, bo wszędzie jest pełno żołnierzy UNATCO i dużych robotów patrolowych. Jeśli zginiesz w trakcie ucieczki, zostaniesz przeniesiony do następnej misji. Gdy uda ci się dotrzeć do stacji metra, wstukaj kod (6282) i zejdź na dół. Tam będziesz musiał stawić czoła Annie Navarre. Jeśli zginiesz, przeniesiesz się do następnej misji; jeśli ona zginie, więcej jej nie zobaczysz. Gdy uda ci się wygrać i dojedziesz do Battery Park, spotkasz tam Gunthera. Podsumowując, tak czy inaczej zostaniesz złapany albo zabity, co jest jednoznaczne z przeniesieniem się do następnej misji.

Misja 5

Pamiętasz dwie cele za biurem Anny i Gunthera - te, w których tajemniczy gość przesłuchiwał agenta NSF? W podobnym miejscu budzisz się na początku tej misji. Jeśli Anna nadal żyje, podejdzie do szyby i chwilę z tobą porozmawia. Poczekaj, aż sobie pójdzie, i podejdź do drzwi celi. Dotrze do ciebie transmisja od Daedalusa, który powie, że może na chwilę odciąć zasilanie cel i otworzyć drzwi. Musisz się jednak spieszyć.

[Cel Pierwszorzędny: Ucieknij z kompleksu Majestic 12.]

Gdy tylko drzwi się otworzą, przejdź przez nie, wejdź do przeciwległej celi i zabierz dwa opakowania sojowego jedzenia - podleczysz nim zdrowie o kilka punktów. Gdy strażnik odejdzie od biurka i pójdzie sobie, zabierz kij z jednej ze skrzyń. Rozwal skrzynię i weź prod charger oraz nóż leżący w pobliżu. Przeczytaj datacube ze stołu, aby zdobyć kod do cel (4679) i do bloku więziennego (4089).

Jednym ze znalezionych kodów otwórz ostatnią celę po prawej stronie (w środku są zwłoki). Dzięki robotowi medycznemu wyleczysz swoje obrażenia. Przeszukaj leżące tu ciało i zabierz z niego wytrych oraz broń. Otwórz kolejną celę, aby uwolnić terrorystę z NSF - ma on imię Miguel. Miguel zaoferuje ci swoją pomoc, więc jeśli chcesz, poproś go, żeby się do ciebie przyłączył. Zamek kodowy obok głównych drzwi otworzysz wstukując kombinację 4089. Otrzymasz informację dotyczącą dalszych zadań. Zlikwiduj strażnika, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zabierz jego pistolet i amunicję z biurka. Na prawo od biurka, przy którym wcześniej siedział strażnik, znajduje się kamera. Kucnij i unikaj jej, gdy będziesz opuszczał blok więzienny.

[Cel Pierwszorzędny: Odzyskaj datavault z ciała twojego brata. Tracer Tong będzie mógł dzięki temu zdezaktywować mechanizm mający cię zniszczyć.]
[Cel Drugorzędny: Odnajdź sprzęt, który został ci zabrany, gdy zostałeś złapany przez UNATCO.]

Aby dostać się do zbrojowni, musisz przejść przez warsztaty, w których dokonuje się napraw robotów. Skorzystaj z mapy dostarczonej przez Daedalusa lub kieruj się znakami, żeby znaleźć "robot maintenance". Dolne piętro tego obszaru patrolują roboty wraz z agentem MJ12. Po prawej stronie znajdziesz skrzynię, po której rozbiciu zdobędziesz ... oraz scrambler grenade (granat działający na roboty). Przejdź przez ten obszar niezauważony i ... nim wyjdziesz, zabierz multitool leżący na jednej ze skrzyń. Warto tu wejść po schodach na samą górę - znajdziesz tam datacube zawierający kod do pomieszczenia, w którym trzymany jest twój sprzęt (2971) oraz możesz się włamać do komputera przestawiającego AI robotów strażniczych. Po zabraniu potrzebnych ci rzeczy wróć na dół i ruszaj dalej.

Następny obszar jest patrolowany przez dwa roboty. Unikaj ich kryjąc się w alkowach i trzymając się za nimi. Zlokalizuj drzwi do zbrojowni - są wyposażone w zamek kodowy - i używając znalezionego multitoola lub kodu (2971) otwórz je. Wejdź do zbrojowni i zlikwiduj pilnującego jej agenta MJ12. W środku znajduje się jedna aktywna kamera. Możesz jej unikać przez cały czas pobytu w pomieszczeniu, ale wygodniej jest ją wyłączyć, gdy tylko znajdziesz multitool. Zabierz swoje rzeczy i ewentualnie wszystko, co wyda ci się potrzebne.

Na drugim poziomie zbrojowni znajdziesz dodatkowy sprzęt i amunicję. Dalej, używając multitoola na zamkniętym pojemniku, zdobędziesz karabin plazmowy (plasma rifle). To duży gnat zajmujący sporo miejsca w plecaku i do tego ciężki, więc zauważysz, gdy z niego korzystasz, ale wybór należy do ciebie.

Kolejnym miejscem, do którego musisz się udać, jest blok medyczny, a dokładniej laboratorium nano (znajduje się na północny wschód od bloku więziennego). Najłatwiej- sza droga prowadzi tam przez system wentylacyjny, znaj- dujący się pod bazą. Znajdź jeden z jego wylotów na pod- łodze (jeden znajduje się w pobliżu bloku więziennego) i zacznij poszukiwania. Gdy będziesz przechodził pod ko- lejnymi pomieszczeniami, Daedalus poinformuje cię, gdzie się aktualnie znajdujesz. Idź tak długo, aż znajdziesz labo- ratorium nano, wyjdź z kanału i zlikwiduj agentów MJ12 pilnujących laboratorium (w jednym z laboratoriów zoba- czysz zamkniętą skrzynię, wewnątrz której znajduje się augmentation canister z [illegible] system lub spy drone).

Przeszukaj laboratoria i skorzystaj z robota medycznego, aby wyleczyć obrażenia i zainstalować modyfikacje nano. Twoim głównym celem jest pomieszczenie chirurgiczne, w którym znajdziesz Paula (żywego lub martwego). Po- rozmawiaj z naukowcami i znajdź doktora Moreau, który zdradzi ci kod do "surgery ward" (oddziału chirurgiczne- go) (0199). Możesz się tam również dostać używając multitool, ale lepiej ich nie marnować. W jednym z biur znajdziesz datacube z hasłem i loginem do komputera bezpieczeństwa (Lmq12 P:invader).

Gdy znajdziesz Paula, wykonasz jeden z celów misji i do- staniesz od Daedalusa kod do drzwi wyjściowych (1125). Po raz kolejny musisz skorzystać z systemu wentylacyjne- go bazy, aby dostać się w pobliże centrum dowodzenia (command center), koło którego znajduje się wyjście. Uwa- żając na boty i strażników, otwórz drzwi i uciekaj. Przebie- gnij obok recepcji i biegnij, aż dotrzesz do bazy UNATCO.

Okazuje się, że baza MJ12 znajdowała się na zastrzeżo- nym, czwartym poziomie bazy UNATCO. Unikając straż- ników, wejdź na poziom trzeci, wyjdziesz w laboratorium medycznym, gdzie znajdziesz Jaimego. Porozmawiaj z nim - zaoferuje ci pomoc zarówno tutaj, jak i w Hong Kon- gu. Dostaniesz również augmentation canister, dzięki któremu zainstalujesz modyfikację regeneration lub ener- gy shield. Użyj robota medycznego, aby zainstalować modyfikację i wyleczyć obrażenia. Wyjdź z laboratorium medycznego i udaj się do zbrojowni, w której czeka cię rozmowa z Samem Carterem. Ten wprawdzie ci nie po- może, ale wpuści do magazynu – stąd będziesz mógł za- brać potrzebny ci sprzęt. Wejdź do środka i wybierz wszyst- ko, co może być przydatne i co możesz udźwignąć. Teraz skorzystaj z robota naprawczego, aby podładować bate- rię. Następna wizyta złóż Alexowi Jacobsonowi. Dowiesz się, że uciec będziesz mógł jedynie gdy zabijesz Annę Navarre. Dostaniesz od Alexa klucz do głównej bramy bazy, ale dopiero, kiedy zlikwidujesz swoją byłą partner- kę. Anna jest dość potężna, dlatego lepiej nie stawiać jej czoła w otwartej walce.

Wejdź na poziom drugi i udaj się do biura Manderleya. Rozmawia on w tej chwili z Waltonem Simonsem. Poroz- mawiaj z każdym z nich, po czym jeszcze raz z Mander- leyem. Zostaniesz zaatakowany. Zabij byłego szefa i za- loguj się do jego prywatnego komputera za pomocą logi- nu i hasła odkrytego wcześniej. Uaktywnij "Decrypt Agent Navarre's Killphrase", aby zdobyć pierwszą część hasła, za którego pomocą zniszczysz Annę (Laputan).

Zejdź teraz na poziom trzeci, udaj się do biura Anny i Gunthera. Użyj komputera Gunthera (Lghermann P:zeit- geist) i wybierz opcję, dzięki której zdobędziesz drugą część hasła (woman). Teraz możesz spokojnie wrócić na poziom pierwszy, gdzie w pobliżu wyjścia spotkasz Annę. Jeśli zrobiłeś wszystko tak, jak trzeba, JC powie jej sło- wem "Laputan woman", co spowoduje jej śmierć. Wróć do biura Jacobsona i porozmawiaj z nim. Teraz, gdy two- ja oprawczyni nie żyje, dostaniesz od niego klucz do wyj- ścia z bazy. Wróć na poziom pierwszy i za pomocą klucza otwórz drzwi. Przejdź przez recepcję i wyjdź z budynku. Skieruj się do lądowiska i porozmawiaj z Jockiem, który czeka w śmigłowcu. Po rozmowie wsiądziesz do maszy- ny i polecisz do Hong Kongu i Tracera Tonga.

Misja 6

Rozpoczynasz ją w tajnej bazie MJ12 po wyjściu ze śmi- głowca. Jak widzisz, nie doleciałeś na miejsce przeznacze- nia. Od Jocka otrzymasz wiadomość, że śmigłowiec zo- stał przechwycony.

[Cel Pierwszorzędny: Wyłącz blokadę uzbrojenia w śmigłowcu Jocka. Panel kontrolny znajduje się w "Flight Control Deck One".]

Ponieważ chwilowo nie ma zagrożenia ze strony agentów MJ12, możesz spokojnie przeszukać hangar. Znajdziesz w nim robota naprawczego, dzięki któremu naładujesz baterie przed dalszą walką. Zanim wejdziesz do baraków lub spróbujesz dostać się do wieży kontrolnej, zwiedź podziemny hangar. Znajdziesz tutaj urządzenie sterują- ce systemem, za pomocą którego możesz przez system wentylacyjny wypuścić gaz, który wykończy pewną część agentów MJ12, ułatwiając ci zadanie. Znajdź panel na podłodze w pobliżu robota naprawczego i otwórz go. Wskocz do środka i zanim ruszysz dalej wzdłuż rur wi- docznych u góry, pójdź w przeciwnym kierunku, gdzie znajdziesz hazmat suit. Teraz możesz już ruszyć wzdłuż rur i skręcić w lewo przy pierwszej okazji.

Znajdziesz się w obszarze, z którego wypuścisz gaz. Jock przekaże ci informację, żebyś ostrożnie obchodził się ze sprzętem, który tu znajdziesz. Wróć do systemu wentyla- cyjnego (nie masz jeszcze kodu potrzebnego do wypusz- czenia gazu) i idź dalej wzdłuż rur - tym razem skręć w prawo przy pierwszej okazji. Otwórz kratę i wczołgaj się do małego pomieszczenia. To magazyn z amunicją. Za- bierz ze stołu cały potrzebny ci sprzęt (łącznie z kluczem do tego pomieszczenia, jeśli chcesz je otworzyć w trady- cyjny sposób) i przeczytaj datacube, aby zdobyć niezbęd- ny kod (99871). Wróć do zamka kodowego (węzła odpo- wiedzialnego za gaz) i wstukaj zdobyty właśnie kod. Spo- woduje to wpuszczenie trującego gazu do większości pomieszczeń na terenie tej misji. Przygotuj hazmat suit i ewentualnie uaktywnij wszelkie modyfikacje uodparniają- ce cię na działanie gazu. Nie zapomnij odnowić energii za pomocą robota naprawczego w hangarze. Twoim na- stępnym celem są baraki.

Możesz się do nich dostać na dwa sposoby. Bezpiecz- niejszy prowadzi systemem wentylacyjnym - możesz tędy dotrzeć dokładnie tam, gdzie chcesz, czyli na górne pię- tro baraków. Jeśli jednak masz wystarczającą ilość broni i chcesz stawić czoła agentom MJ12, wejdź do baraków frontowym wejściem, od strony hangaru. Gdy będziesz już na górnym piętrze, przeszukaj trzecią szafkę, w której znajdziesz potrzebny ci klucz do wieży kontrolnej (pierw- sza szafka kryje w sobie trochę kasy i klucz do magazynu z amunicją - masz już taki). Idź po schodach na górę, aż dotrzesz do pomieszczenia kontroli lotu. Twoim celem jest pomieszczenie numer jeden, ale nic nie stoi na przeszko- dzie, żebyś przeszukał również drugie. Patrząc na znaki znajdź "flight control deck one" i używając klucza otwórz drzwi. Wejdź do środka, stań twarzą do hangaru i zwróć uwagę na dwa przyciski. Pierwszy z nich otwiera drzwi do magazynu z amunicją (w którym już byłeś); zignoruj go i wciśnij drugi przycisk, odpowiedzialny za blokadę uzbro- jenia, po czym, jak najszybciej, wróć do hangaru. Jock mając odblokowane uzbrojenie każe ci się trzymać z da- leka od południowej ściany hangaru - rozwali ją rakietą. W wyniku eksplozji powstanie dziura, którą możesz się dostać do windy. Zostaną również uruchomione roboty strażnicze. Jeśli masz odpowiednie uzbrojenie, rozwal je, w przeciwnym wypadku unikaj. Przejdź przez dziurę i wejdź do windy, wciśnij przycisk jazdy w dół. Winda za- bierze cię do kolejnego obszaru: targowiska Wan Chai. Gdy przybędziesz na targ, otrzymasz od Jocka i Daeda- lusa nowe cele misji.

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź tropy mogące zapro- wadzić cię do Tracera Tonga. Należy ich szukać w miejscu często odwiedzanym przez Paula - we wschodniej części targowiska. Odnajdź Tracera Tonga, gdzieś w Hong Kongu.]

Pokręć się po targowisku, jeśli chcesz, poczytaj gazety i zdobądź mapę okolicy w formie obrazka w twoim kompu- terze. Możesz także odwiedzić Canal Road, wziąć udział w bójce między gangami oraz przeprowadzić małe docho- dzenie w sprawie wypadku samochodowego - otrzymasz za to wszystko punkty doświadczenia. Generalnie okolica ta pełna jest miejsc, które możesz przeszukać i zdobyć obok doświadczenia jakiś sprzęt. Jednak twój główny cel leży obok dużej czerwonej ściany we wschodniej części targowiska. Gdy będziesz w pobliżu, otrzymasz wiadomość od Jocka, który potwierdzi, że jesteś na miejscu. Obejdź budynek dookoła, aż znajdziesz zamknięte drzwi i strażni- ka. Gość nazywa się Gordon Quick. Porozmawiaj z nim o swoim bracie. Niestety, zanim udzieli konkretnych informa- cji, zażąda, abyś wyświadczył mu przysługę.

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź i odzyskaj miecz Dra- gon's Teeth; ma on wykazać, czy Maggie Chow mówi prawdę czy kłamie.]

Gordon udzieli ci jednej niezmiernie ważnej informacji: Maggie Chow mieszka pod adresem [illegible] Wróć na targowisko i kierując się [illegible] Przejdź do następnej części etapu [illegible] znakami i przejdź do kolejnej części [illegible] między targowiskiem a domem Maggie Chow [illegible] wiele interesujących miejsc. Pokręć się po ulicach [illegible] znajdziesz tam małą rybaczkę, w której odkryjesz trochę przydatnego sprzętu, duża łódź również kryje w sobie ciekawe [illegible] Gdy dotrzesz do łodzi, użyj latarki nad jedną z [illegible] odkryjesz dziurę w ładowni statku. Odsuń sk[illegible] przeczołgaj się przez dziurę - znajdziesz tam [illegible] czego, dzięki któremu naładujesz baterie.

Sprawdzaj ulice odchodzące od [illegible] Road, aż za- uważysz "Queen's Tower Luxury Suites" pod [illegible] 1318. Wejdź do środka i porozmawiaj z [illegible] śli chcesz. Przeczytaj datacube leżący na stole, aby zdo- być trochę przydatnych informacji. [illegible] pokój wy- poczynkowy, w którym znajdziesz nieco kredytów. Pod[illegible] do wind i przeczytaj spis. Kliknij na [illegible] ciem "undergoing renovations" i [illegible] będziesz kod do windy, która za[illegible] na piętro (3444). I dowiesz się [illegible] mej górze windy "penthouse". Przeszukan[illegible] nych pięter nie jest konieczne, ale pozwoli [illegible] kilku przydatnych przedmiotów i doświadczen[illegible] windy obok windy i wstukaj kod [illegible] Pojedź [illegible] czone piętro. Porozmawiaj z [illegible] jeśli chcesz [illegible] kilka kredytów. Przeczytaj datacube zawierając[illegible] hasło do komputera bezpieczeństwa Queen's To[illegible] eenstower P:security. Na remontowanym pię[illegible] się zamknięte drzwi prowadzące do kilku po[illegible] i skrzyń; eksploracja tego obszaru jest naprawdę [illegible] pieczna - zrozumiesz, o co w tym chodzi, po rozmowie z Maggie Chow.

Windą "penthouse" jedź do rezydencji Maggie. Wyjdź z windy i porozmawiaj z Mai Sung - pokojówką. Idź za nią, dziewczyna zaprowadzi cię do Maggie, która przebywa w salonie. Porozmawiaj z panią Chow o swoim bracie i o rzeczach, które powiedział ci Gordon Quick. Maggie skieruje cię na posterunek policji na targowisku i opowie o kombinacji cyfr otwierającej [illegible] (87342). W tym sejfie znajdziesz sporo istotnych informa- cji.

[Cel Drugorzędny: Znajdź na komisariacie policji (na targowisku) dowody dotyczące działalności triady. Przynieś je Maggie Chow, aby zdobyć jej zaufa- nie.]

Dużo bardziej opłaca ci się zignorowanie prośby Maggie i przeszukanie jej apartamentu. Udaj się na górę i znajdź salę konferencyjną. W datacube przeczytasz, że hasło Maggie nie brzmi już "Tai Pan". Obejrzyj książki na stole, aby zdobyć informacje dotyczące aktualnego hasła. Jed- na z książek nosi tytuł "Tai Pan", a druga "Insurgent". Je- śli jej hasłem był tytuł "Tai Pan", teraz prawdopodobnie jest to "Insurgent" (przeszukaj inne pokoje w apartamen- cie, aby zdobyć trochę kasy).

Zlokalizuj terminal komputera bezpieczeństwa i używając loginu Maggie (mchow) oraz hasła (insurgent) dostań się do środka. Wyłącz wszystkie kamery i otwórz drzwi wi- doczne w kamerze numer jeden. Prowadzą one do zaj- mowanej przez MJ12 części apartamentu Maggie. Po otworzeniu drzwi agenci MJ12 będą mogli cię usłyszeć. Jak najszybciej wróć do salonu, w którym rozmawiałeś z Maggie, i - nadal zachowując ciszę - podejdź do koryta- rza obok wejścia do apartamentu. Niedaleko końca kory- tarza na suficie w pobliżu ściany wisi papierowa latarnia. Za jej pomocą otwórz drzwi prowadzące do części zaj- mowanej przez MJ12. Bądź nadal cicho, chyba że chcesz mieć na głowie agentów MJ12, Maggie i jej pokojówkę. Wejdź do nowo otwartego pomieszczenia, w którym znaj- dziesz miecz Dragon's Teeth; okazuje się, że jednak mia- ła go Maggie! Otrzymasz rozkaz od Tracera Tonga, każą- cy ci zabrać miecz.

[Cel Pierwszorzędny: Zabierz miecz i oczekuj na kolejne rozkazy od Tracera Tonga.]

Nadal zachowuj się jak najciszej. Do szafki z mieczem

Miecz możesz zdobyć na dwa sposoby. Możesz ją obrabować, używając multitoola lub skorzystać w tym samym celu z pobliskiego komputera. Wpisz hasło i login Maggie (Lmchow Pinsurgent) i użyj przycisków, aby wydostać miecz z szafki. Podnieś go (będziesz potrzebować trochę miejsca w plecaku) i przeczytaj wiadomość od Tracera [illegible] którą właśnie otrzymałeś - prosi cię o dostarczenie [illegible]u Maxowi Chenowi.

[Cel Pierwszorzędny: Wykaż ludziom z Red Arrow winę Maggie Chow, pokazując miecz Maxowi Chen. Znajdź Maxa w klubie Lucky Money w pobliżu targowiska.]

[illegible] w Lucky Money był pracownikiem sklepu [illegible] znajdującego się w pobliżu klubu. Dostaniesz [illegible] do komputera bezpieczeństwa w sklepie (L[illegible]ent P:code324). Jeśli chcesz, możesz się włamać do Quick Stop, wyłączyć systemy bezpieczeństwa [illegible]yć sejf. Dodatkowo znajdziesz tam dużo jedzenia, za pomocą którego możesz nieco podreperować zdrowie.

[illegible] skończysz rozmowę z Maxem Chenem, do klubu [illegible] MJ12 komandosi [illegible] i [illegible] Max Chen ze swoimi ochroniarzami [illegible] znajdujący się na piętrze [illegible] z nich [illegible] jak możesz. Po [illegible] przeszukaj [illegible] w poszukiwaniu amunicji [illegible]. Bądź ostrożny wychodząc z klubu, bo zostaniesz zaatakowany przez jeszcze jednego komandosa [illegible] granatu, żeby go zlikwidować, ewentualnie [illegible] do klubu, gdzie [illegible] nim ochroniarze Maxa.

[illegible] targowiska i znajdź budynek, przy którym [illegible] ten dalej stoi na straży, podejdź i porozmawiaj. Otrzymasz od niego kod do budynku Luminous Path i informację, że Tracer już tam na ciebie czeka. Użyj kodu ([illegible]) w zamku kodowym i wejdź do budynku. Gor[illegible] w trakcie rozmowy, że Tracera Tonga znajdziesz koło pokoju sparringowego. Po wejściu do budynku udaj się po schodach na górę i korytarzem w prawo. Na końcu zejdź na dół do dużego pomieszczenia z miejscem do sparringów. Znajdź przycisk na jednej ze ścian i zejdź na dół (przeszukaj łóżka - znajdziesz kilka przedmiotów, w tym medkit).
Naciśnij kolejny przycisk na zachodniej ścianie, aby otworzyć przejście do laboratorium Tracera Tonga. Znajdź go i rozpocznij rozmowę. W jej trakcie dowiesz się, że, aby Tracer mógł wyłączyć mechanizm zniszczenia cię, musisz się udać na oddział operacyjny.

[Cel Pierwszorzędny: Udaj się na oddział operacyjny - tam Tracer Tong będzie mógł zdezaktywować mechanizm zniszczenia oraz przywrócić działanie modyfikacji nano.]

Wyjdź z laboratorium i udaj się w lewo do pomieszczenia operacyjnego. Stań na jego środku i pozwól Tracerowi rozpocząć proces. Kiedy wszystko się skończy, wróć do laboratorium po nowe rozkazy.

[Cel Pierwszorzędny: Zdobądź ROM dekodujący do miecza Dragon's Tooth. Można go znaleźć w podziemnym laboratorium Versalife.]

Od Tracera Tonga dostaniesz kod do windy w Versalife (06288), a także login i hasło do komputera, dzięki któremu będziesz mógł sprawdzić swoją pocztę (LJCDenton Psanctuary). Jeśli chcesz, sprawdź teraz pocztę, a następnie wróć na targowisko. Możesz rozejrzeć się po laboratorium za zaopatrzeniem i amunicją. Znajdziesz też trochę kasy i klucz do apartamentu Jocka przy Tonnochi Road - jeśli chcesz, możesz się tam udać. Gdy znajdziesz robota medycznego, użyj go, by wyleczyć obrażenia i zainstalować modyfikacje. W jego pobliżu spotkasz Alexa Jacobsona, który podzieli się z tobą ciekawymi informacjami.

Wróć do miejsca obok Lucky Money. Znajdziesz tam windę, dzięki której dostaniesz się do Versalife. Wstukaj na klawiaturze kod, który dostałeś od Tonga (06288). Wejdź do windy i wciśnij przycisk jazdy w górę. Po wyjściu z windy znajdziesz się w holu. Twoim celem jest dostanie się do leżącego w piwnicy laboratorium MJ12. Jak zwykle, możesz skorzystać z kilku rozwiązań. Pierwsze polega na włamaniu się do biura ochrony i pokonaniu znajdujących się tam strażników. W datacube znajdziesz login i hasło do komputera (Lcai_shim Pchad_smry) - możesz użyć powyższego komputera, aby zdobyć podrobione ID; znajdziesz również kod 6512. Inny sposób polega na odnalezieniu na drugim poziomie niejakiego Hudleya i porozmawianiu z nim. Facet da się przekupić - za pewną ilość gotówki sprzeda kod do laboratorium (6512). Ostatni ze sposobów (a może nie) wymaga wejścia na trzeci poziom i pogadania z jedyną osobą, która się tam znajduje. Człowiek jest niezadowolony ze swojej roboty i prosi cię o zabicie Hudleya. Znajdź go, zabij i wróć tutaj, aby zdobyć kod (6512).

W pobliżu miejsca, gdzie przebywa niezadowolony pracownik, znajdziesz windę, którą dostaniesz się do piwnicy. Na klawiaturze wstukaj kod 6512, wejdź do windy i zjedź na dół do laboratorium MJ12. Gdy się tam znajdziesz, zostaniesz przywitany przez Hermana, który pomoże ci się rozejrzeć.

Obszar ten składa się z kilku głównych części, połączonych systemem wentylacyjnym. Stojąc twarzą do statuy udaj się w lewo, a następnie na górę windą. Znajdziesz tu datacube z loginem do komputerów MJ12 (mchow) oraz klucz do pomieszczenia o nazwie "magnetic augmentation chamber". Wróć do pomieszczenia ze statuą i tym razem, zamiast w lewo, pójdź w prawo, wejdź po schodach do sali konferencyjnej i pokoju wypoczynkowego. W sali konferencyjnej znajdziesz zamkniętą szafkę, a w niej datacube z hasłem do systemu komputerowego (Damocles). Znajdziesz tu także kod do pomieszczenia z modyfikacjami (5878). Jeśli będziesz próbował dostać się do szafki, siłą przeszkodzą ci naukowcy i zaalarmują ochronę, więc bądź gotowy na walkę. W pomieszczeniu rekreacyjnym przeczytaj datacube, aby zdobyć hasło i login do komputerów systemu bezpieczeństwa (Lmj12 Psecurity). Wróć do statuy: znajdziesz przy niej zamek kodowy otwierający przejście do tajnych laboratoriów. Potraktuj zamek multitoolem, a gdy skończysz, zejdź schodami na dół, gdzie znajdziesz trzy główne laboratoria. Pierwsze kryje poszukiwany ROM, drugie służy do badań nad żywymi istotami, a w trzecim, zajmującym się promieniowaniem, znajdziesz zbiorniki z modyfikacjami. (W laboratorium badającym żywe istoty znajdź klucz do cel, w których są one przetrzymywane - klucz ten leży na stole, za pomocą key ring otwórz cele i popatrz, jak naprawdę dziwne obiekty badań biegają szaleńczo, powalając naukowców i żołnierzy MJ12).

Wejdź do pierwszego laboratorium i używając komputera (Lmchow Pdamocles) wykonaj przydzielone ci zadanie. Możesz już wracać, ale warto zwiedzić laboratorium zajmujące się promieniowaniem i przyjrzeć się bliżej zbiornikom z modyfikacjami nano. Otwórz drzwi do tego laboratorium za pomocą znalezionego wcześniej klucza, a następnie użyj kodu (5878), aby otworzyć główną komorę. W środku panuje wysoka radiacja, więc lepiej załóż na siebie kombinezon lub uaktywnij modyfikację chroniącą przed wpływem promieniowania. Używając multitoola uwolnij pojemniki. Znajdź w pobliżu komputer i zaloguj się do niego (Lmchow Pdamocles). Następnie, używając menu, wyłącz radiację i otwórz drzwi prowadzące do pojemników. Zabierz je i zainstaluj te, których jeszcze nie masz. Wśród zdobyczy powinny się znaleźć zbiorniki zawierające modyfikacje targeting lub vision enchancement, a także [illegible] lub cloak.

Po wykonaniu zadania w pierwszym laboratorium otrzymasz transmisję od Tracera. Każe ci wracać. Niestety nie będzie to łatwe zadanie, bo twoja działalność w pierwszym laboratorium zaalarmowała ochronę. Zachowując maksymalną ostrożność wyjdź z laboratorium, a następnie z Versalife wróć do budynku Luminous Path i odnajdź Tracera Tonga, który ma dla ciebie kolejne zadanie.

[Cel Pierwszorzędny: Dostań się do laboratoriów na drugim poziomie Versalife i zdobądź dane dotyczące struktury wirusa.]

Od Tonga otrzymasz kod do laboratoriów na drugim poziomie Versalife (55655) oraz informację o innym wejściu tam prowadzącym - znajduje się ono na Canal Road. Skorzystanie z niego jest o tyle łatwiejsze, że nie będziesz się musiał przedzierać przez pozostałych przy życiu strażników przy wejściu głównym.

Wyjdź z budynku i kierując się znakami znajdź Canal Road. Idź na północny koniec ulicy, gdzie po lewej stronie znajdziesz drzwi. Na klawiaturze obok nich wstukaj kod 55655 i wejdź do środka. Znajdziesz multitool i [illegible] ognia. Otwórz kratę i wskocz do kanału wypełnionego wodą. Wskocz na niżej i płyń tunelem przed siebie. Nie przegap leżącego na ziemi datacube zawierającego informacje o kodzie do drzwi prowadzących do części, co nazywa się "the gizmo" (768). Skręć w lewą stronę. Po drodze otrzymasz od Daedalusa kolejne zadanie. Masz zniszczyć maszynę produkującą wirusa szarej śmierci. Kod do jej zniszczenia to 525.

[Cel Pierwszorzędny: Zniszcz uniwersalną maszynę produkującą wirusa.]

Idź dalej tunelem, aż po prawej stronie zauważysz dziurę, do której możesz się wczołgać. Przeczołgaj się przez nią. Po drodze dostaniesz informację od Tonga, który każe ci znaleźć komputer na końcu korytarza. Bezpośrednia droga do niego prowadzi po drabinie, jednak nie zawracaj sobie nią głowy. Znajdź natomiast zamek kodowy i użyj na nim multitool albo wstukaj kod 768. Przez nowo otwarte drzwi wejdź do czerwonego tunelu. Dojdź do jego końca i użyj przycisku po lewej stronie, aby obniżyć rampę. Zasłoni ona schody prowadzące na dół. Naciśnij przycisk jeszcze raz, by rampa poszła w górę, i szybko pobiegnij w lewo, gdzie schowasz się przed kamerą po prawej stronie. Gdy rampa się podniesie, będziesz mógł zejść po schodach, na których końcu znajduje się pole laserowe. Jeśli niechcący w nie wleziesz, zaalarmujesz dwa roboty patrolowe i znajdującego się w pobliżu komandosa MJ12. Możesz spróbować zniszczyć roboty lub pole za pomocą granatu EMP. Ewentualnie, używając multitoola na panelu po prawej stronie, możesz je wyłączyć. Szybko - i ostrożnie - udaj się do magazynu na końcu korytarza, a następnie w prawo. Przycisk podpisany "Robot maintenance" spowoduje wyłączenie robotów. Uważaj jednak na komandosa, który dysponuje sporą siłą ognia. (W pobliżu znajdziesz terminal komputera bezpieczeństwa; jeśli masz odpowiednie umiejętności, aby się do niego włamać, zrób to i otwórz sobie przejście do pomieszczenia poniżej, gdzie znajdziesz kanistry z modyfikacjami).

Skorzystaj z komputera znajdującego się nad maszyną produkującą wirusa (Lmchow Pdamocles), ściągnij schemat wirusa i otwórz drzwi prowadzące do pomieszczenia, w którym pracuje maszyna. Wejdź w boczny tunel, otrzymasz transmisję od Tracera i Daedalusa. Drabiną po lewej stronie zejdź na dół. Udaj się piętro niżej, aby zdobyć zbiorniki z modyfikacjami (czy to za pomocą multitoola, czy włamując się w opisany sposób do komputera). Następnie zejdź po schodach na sam dół i skorzystaj z usług robota medycznego.

Wróć do komory, w której pracuje maszyna. Jeśli Maggie Chow nadal żyje, spotkasz ją tam i będziesz musiał stoczyć walkę. Następnie użyj konsoli i wstukaj kod 525, aby spowodować eksplozję maszyny. Wybuch utworzy przejście na dół. Zanim wskoczysz, przygotuj się na wysokie promieniowanie. Zlokalizuj cylindryczny tunel prowadzący do czystej wody. Płyń dalej, aż wpadniesz do zbiornika z martwym nurkiem. Jeśli chcesz, zabierz jego mini-kuszę i strzałki paraliżujące. Wpłyń w tunel, gdzie po chwili będziesz musiał pokonać stwora podobnego do [illegible] (najlepiej użyć mini-kuszy i strzałek, które przed chwilą znalazłeś). Płyń dalej, aż w pewnym momencie prąd wody wypchnie cię do góry. Wejdź na platformę i idź dalej do chwili, gdy dotrzesz do znanego ci terytorium. Po krótkim czasie otrzymasz nowe informacje od Tracera Tonga.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do Tracera Tonga po informacje dotyczące Stantona Dowda i Illuminati.]

Wróć na targowisko, do budynku Tracera, i w końcu do jego laboratorium. Pogadaj z nim, aby skończyć misję. Zostaniesz poinformowany, że na zewnątrz czeka na ciebie pilotowany przez Jocka (co za niespodzianka!!) śmigłowiec, który zabierze cię do Nowego Jorku, gdzie czekają kolejne zadania.

[Cel Pierwszorzędny: Wejdź na pokład śmigłowca.]

Wyjdź z laboratorium, znajdź śmigłowiec i wejdź do jego kabiny, aby zakończyć misję.

Yasiu

Cdn.

producent: Interplay
platforma: PC/Dreamcast

MDK2

[illegible] niełatwo ją ukończyć. Niejednokrotnie będziesz miał wrażenie, że jej twórcy Cię po prostu nie lubią i wszystko pogłątali tak, byś żadną miarą nie mógł jej skończyć. Wrażenie to jest złudne, co udowodni Ci niniejszy [illegible]

[illegible] z którymi przyjdzie Ci się zmierzyć:

Dogen Boys

[illegible] grze [illegible] generatorów. Po znalezieniu generatora [illegible]

Ultra Dogen Boys

[illegible] kule [illegible] za [illegible] bliskiem.

[illegible]

[illegible] wokół głów. W [illegible] o Dogenach. Są [illegible] ale nie przedstawiają zbyt [illegible]

[illegible]

[illegible] kamikadze na [illegible] szkody. [illegible]

[illegible]

[illegible] z lufami [illegible] Atakując wydmuchują [illegible] łatwo je zniszczyć.

[illegible] (Dreamcast)

[illegible] głowy. Potrafią atakować telepatycznie i [illegible] się grupami. Eliminuj ich z [illegible]

[illegible] (Spinners of Death - S.O.D.s - [illegible] oznaczenie [illegible])

[illegible] się na [illegible] jego ruchy. [illegible] po [illegible] wysoko nad głową. [illegible] uskoki, [illegible]

Bitsy

[illegible] Przypominają [illegible] na [illegible]

Bedbrainsy

[illegible]

Cię [illegible] nem. Jeśli zabijesz jed[illegible] na jego miejscu [illegible] drugi.

[illegible]

[illegible] tam, [illegible] na [illegible] a [illegible]

Inviso [illegible]

W zasadzie [illegible] że [illegible]

[illegible]

[illegible] jak MDK [illegible] promieni laserowych [illegible] dłużej w jednym miejscu [illegible] Cię namierzyć, najlepiej przez cały czas [illegible]

Checkpoint 1A

[illegible] z [illegible] co ma do powiedzenia. [illegible] kulę zamyk[illegible] otwartym korytarzem [illegible] przy życiu spadochronu opuść się [illegible] poziom i dalej podążaj korytarzem. Dotrzesz do [illegible] platformy zawieszonej nad dużym [illegible] Wskocz na jeden z przelatu[illegible] Ze snajperki [illegible] obok platformy. [illegible]

Checkpoint 1B

[illegible]

[illegible] Zeskocz [illegible] Bie[illegible] prosto na nie [illegible] nie skacz od razu w dół, najpierw wskocz w alkowę po lewej, skąd zabierz apteczkę [illegible] Z tej pozycji możesz za pomocą snajperki [illegible] lasery, strzelając w część pokrytą żółto-czarną szachownicą. Przeskocz do drugiej alkowy, zabierz Sniper Grenade. Teraz dopiero wskocz do pokoju poniżej. Uważaj, gdyż znajdują się tu dwa Biffy ze swoimi pałami (signature energy staffs). Rozwalaj je pojedynczo. Jeżeli [illegible] wziąć leżący [illegible] Wska[illegible] na [illegible] się mała [illegible] jeżeli je [illegible] strzałem.

[illegible] dać w walce z [illegible] na [illegible] z [illegible] do [illegible]

[illegible] za [illegible] który możesz sobie przywłaszczyć. [illegible] podążaj nią, aż dotrzesz do [illegible] patrz znajdującą się w [illegible] Rozwal ją, a otworzą się drzwi [illegible]

[illegible] Death Sphere [illegible] w [illegible] Rozwal ze snajperki laser znajdujący się po drugiej stronie [illegible] sali. Rozwal wszystkie [illegible] a [illegible] kulach [illegible] Rozwal [illegible] po lewej od platformy, [illegible] uważaj na laser znajdujący się pod platformą. [illegible] dalej [illegible] Homing Sniper Shells, a następnie [illegible] niebieską kulę na środku [illegible] wietrznik w pobliżu platformy. [illegible] po spirali na górę wskocz na wietrznik i otwórz spadochron. Miłego lotu!

Checkpoint 1C

Znajdziesz się na platformie zawieszonej w stratosferze. [illegible] Sniper Mortar i apteczkę +25 z platformy. [illegible] przelatujących myśliwców [illegible] snajperka. Musisz wstrzelić [illegible] Shella do dziury w bryle. Pamiętaj, że z moździerza nie strzela się w liniach prostych, a [illegible] Jeżeli zabraknie Ci Mortar Shells, to automatycznie pojawiają się one na platformie, na której się znajdujesz.

Kiedy ruszy, kabuła [illegible] odsłaniając ukrytych przeciwników. Z niemą spadnie dwóch Dogan Boyów. Rozwal ich, a następnie przy użyciu spadochronu polecć na [illegible] platformę. Na miejscu weź paczkę granatów i ustaw się do kolejnego strzału z moździerza. Nie stój na [illegible], gdyż z tej pozycji strzał Ci się nie uda. Tak jak poprzednio, po wybuchu kopuły wyeliminuj dwóch Dogan Boyów. Polecć na kolejną platformę i tam powtórz cały manewr. Z ostatniej platformy dostrzeżesz dziwną konstrukcję z [illegible] w oddali. Polecć tam.

Oprócz konstrukcji, [illegible] wejście. Wejdź [illegible] i [illegible] (+25). Rozwal [illegible] [illegible] Na [illegible] znajdziesz [illegible] nie [illegible] Weź [illegible] i [illegible].

W [illegible] platformę z wentylatorem. [illegible] na [illegible] wentylatorze i otwórz spadochron. [illegible] [illegible] poziomie.

Checkpoint 1C

[illegible] w tej walce jest tryb snajperski. Z [illegible] się to wszystko trudne, ale to tylko kwestia [illegible] w ruchu. [illegible], na której walczysz, [illegible] na dwa poziomy: wyższy i niższy. Jeżeli [illegible] walkę masz duży poziom energii, nie musisz [illegible] na niższy poziom. [illegible] w pobliżu znajduje się [illegible] (+50), ale nie bierz jej od razu, poczekaj, aż [illegible]. Jeżeli będziesz potrzebował więcej [illegible] w takiej walce, będziesz się musiał posiłkować [illegible] pozostawiony przez [illegible] Doganów. Jednak [illegible] na ich miejsce zaraz pojawi się [illegible]. Aby teraz przeszkodzić, [illegible] [illegible] talerz krążący nad areną.

[illegible] Cię promieniami laserowymi [illegible] się [illegible]. Uskakując na boki [illegible]. Z [illegible] pozycji tuż przed [illegible] z [illegible]. Wejdź w tryb snajperski i [illegible]. Możesz [illegible] swoje położenie w [illegible] górnym rogu ekranu. [illegible] na środku [illegible]. [illegible] w ruchu. Nie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] do [illegible].

[illegible] Nie musisz nawet wychodzić z trybu snajperskiego. Bądź w ruchu i użyj większego powiększenia. [illegible] strzał pozwoli Ci [illegible]. Kiedy kabina się [illegible]. Możesz [illegible] [illegible]. Kiedy pilot będzie [illegible], to [illegible] 3/4 energii.

[illegible] Mr. Frog [illegible] Super Chi [illegible] [illegible] [illegible]. Uważaj na jego [illegible], gdyż [illegible] Cię kosz[illegible] [illegible] Mr. Frogs do chińskiej restauracji [illegible].

Etap 2: [illegible]

Checkpoint 2A

[illegible] do [illegible] Magnum [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

na [illegible] umiejętności [illegible] [illegible] na futbolistów.

Na statku Dr. Hawkins daje Ci wydać na [illegible] Maxa. Weź [illegible] trzy sztuki Magnum. [illegible] objaśni, jak [illegible] z dwóch [illegible] Maxa. Rozwal [illegible], swoje [illegible]. W [illegible] się za [illegible] kurytarzem, [illegible] do [illegible] [illegible] Zatrzesz do pomieszczenia przypominającego dyskotekę. Ze [illegible] AA, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Car Battery [illegible].

Checkpoint 2B

[illegible] i wbiegnij w niebieskie [illegible] wroga, więc nie [illegible] wyeliminowaniem ich wszystkich [illegible] czas [illegible] kolejne [illegible]. W [illegible] do następnych [illegible] i wejdź do tunelu [illegible] tutaj jest [illegible] [illegible] z [illegible] (tylko się nie pomyl, że jak w niewłaściwym [illegible] zabierz życie, zamiast tak, to praczczaj Wondo!), wtedy lasery nie zdołają Cię zamierzyć. Możesz też zabawić się w Pana Amoloxa 5 i wszystkie je rozwalić. Niszcz wszystkie przeszkody, aż dotrzesz do dużego odkrytego obszaru. Wszędzie dookoła pełno zielonego badziewia, a na dodatek samoloty próbować ostrzał z powietrza. Są to trzy [illegible] zawierające generatory [illegible], które [illegible] musisz rozwalić. Znajdują się one w dość [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Przejdź przez nie i [illegible], [illegible] Rozwal je i [illegible].

Checkpoint 2C

Wer znajdujesz się przed [illegible]. [illegible] elementem dalszych przygód Maxa. Zauważ [illegible] maszynę na wprost siebie - to stacja paliwowa dla Jetpacka. Kiedy zacznie Ci się kończyć paliwo, wystarczy że [illegible] problem będzie [illegible]. Weź dwie baterie AA [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Magnum [illegible] AA [illegible] [illegible] (+25).

[illegible] paliwa [illegible] na 100. [illegible]. Wlecć na nią. Wyżej [illegible] [illegible]. Przelecć [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] strzelaj [illegible] [illegible] [illegible] Jetpack [illegible] zleć na [illegible] pod pomarańczowym [illegible]. Tym razem [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] nie możesz się na żadnym z [illegible], więc [illegible].

Zaatakuj się tu trzy wyjątki. We wszystkich znajdują się generatory i kilku Dogan Boyów, ale tylko w jednym z nich jest stacja paliwowa. I to na niej musisz wylądować, zanim skończy Ci się paliwo. Rozwal wszystkie generatory i wyprzedź obydwu, a następnie zaatakuj. Wleć [illegible] formę znajdującą się u [illegible] i rozwal dwa Bitsów. Następnie wyląduj na niej i weź Car Battery.

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] i AA baterii. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Na końcu [illegible] kolejny [illegible] [illegible].

Checkpoint 2D

Musisz skakać z platformy na platformę, aż dotrzesz na samą górę. Podczas wspinaczki będą towarzyszyły Ci rechoty ze strony przyglądających się widowisku Dogan Boyów. Z najwyższej platformy dostrzeżesz unoszącą się w powietrzu stację paliw. Musisz tak wymierzyć skok, żeby zacząć spadać pod stację. Kiedy znajdziesz się w pobliżu niej, natychmiast zacznij tankować paliwo. Kiedy zaczniesz spadać, włącz Jetpack i znowu podleć do stacji. Używaj minimalnej ilości paliwa, żeby utrzymać się w pobliżu [illegible] do czasu aż zatankujesz przy niej. Wtedy wciśnij gaz do dechy i leć przez [illegible]. Znajdziesz się w [illegible] z [illegible] [illegible] się z nimi jak uprzednio. Na środku pokoju znajduje się stacja paliw, więc jeżeli masz braki, to się nie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

Checkpoint 2E

W pokoju tym znajdują się trzy [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] w Magnum i AA [illegible] do [illegible] [illegible]. Weź Car Battery i [illegible].

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] stare dobre [illegible].

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] Zachowaj ją jednak na krytyczną chwilę.

[illegible] punktu pomieszczenia [illegible] przy jednej z niebieskich kolumn [illegible] od ciągłego ognia przeciwnika. [illegible] najlepszy [illegible] po wejściu do pomieszczenia [illegible] i użyj [illegible].

Na początku walki twoim celem są zielone występy. Bierz [illegible] wszystkie trzy i wal, ile wlezie. Kiedy zniszczysz któryś z występów, z dziury po nim wystrzeli olbrzymia struga światła, która będzie Ci szkodzić. Unikaj jej stosując uskoki w bok i podskakując. Kula kręci się na dwóch osiach – pionowej i poziomej, więc nie jest zawsze możliwe uniknięcie [illegible], ale jeżeli masz dużo zdrowia, nie musisz martwić się przypadkowymi [illegible].

Kiedy wszystkie występy zostaną zniszczone, [illegible] swój ogień na samej kuli. Każda część kuli ma [illegible] energii, czeka Cię więc długa robota. [illegible] kie [illegible], przy czas unikając ataków. [illegible] na końcu pozostanie [illegible] białego światła. Jej ataki [illegible] też mniej celne. Jeżeli [illegible], stań w jednym miejscu [illegible] końca.

[illegible] Doktor Hawkins

[illegible] Kurt i Max [illegible] gą ([illegible] niebieskie bydlę), zadanie [illegible] na [illegible] doktora Hawkinsa.

Checkpoint 3A

[illegible] kilku wskazówek na temat [illegible] doktor. Przy okazji nauczysz się, jak [illegible] już bochenek, [illegible] i przejdź do pokoju. Z [illegible] i trzy butelki [illegible]. Przed [illegible] Wyjdź z pokoju i podążaj [illegible] aż [illegible].

[illegible] Teraz wybierz drogę z [illegible] schodami. Ta droga prowadzi do łazienki? [illegible] Zabierz brudne ręczniki z obydwu umywalek, a następnie [illegible] swoją powinność. Twoje poczynania [illegible] z podłogi. [illegible] gdyż w przeciwnym wypadku [illegible] za nieprzestrzeganie higieny [illegible]. Możesz też przy okazji połączyć brudne ręczniki [illegible] koktajlu Mołotowa. [illegible] przydatne w wykańczaniu większych skupisk przeciwników.

[illegible] do [illegible] Przejdź korytarzem, aż trafisz do [illegible] w [illegible] Na drugim końcu [illegible] Kamil. [illegible] zacznie się reszta. Pamiętaj tylko, żeby [illegible] zadanie [illegible] też [illegible] ustawiony cały czas przodem [illegible].

Kiedy Kamil [illegible] wszystkich znajdujących się w ogrodzie Dogenów, podziękuje Ci za [illegible] i w [illegible] twój zwykły toster na wersję atomową. [illegible] strzelać podskakującymi, atomowymi [illegible]. Wejdź w otwarte przez Kamila drzwi. Trafisz do windy, która zawiezie Cię do [illegible] na kształt koszmaru hydraulika.

Checkpoint 3B

To pierwszy z serii pokojów, w których musisz wykonywać trudne skoki z jednego wystającego dźwigara na inny. Właśnie przed jednym z nich znajdujesz się teraz. [illegible] przejdź po nim do przodu, a następnie przeskocz na [illegible] krzywioną rurę po lewej. Z niej wykonaj skok na [illegible] rurę znajdującą się na wprost Ciebie. Teraz zeskocz z rury na wystający z centralnej kolumny dźwigar znajdujący się pod tobą. Jeżeli podczas tych manewrów wpadniesz do wody, szybko [illegible] do wystającego dźwigara i [illegible] na niego.

Tak czy siak, jesteś przy rurze, z której wylewa się woda. [illegible] Teraz zeskocz na dół i zabierz [illegible]. Stań na czerwonym X ([illegible] marks [illegible]) [illegible] na podłodze [illegible] w stronę zewnętrznej ściany, a następnie w dół. Pod tobą znajduje się kolejny wystający ze ściany [illegible] nim [illegible]. Zeskocz na [illegible] i znowu [illegible] zewnętrznej ściany, wskocz [illegible] po lewej.

[illegible] aż trafisz do następnego pomieszczenia. Wejdź na belkę znajdującą się na wprost [illegible]. Dojdź do jej końca, a następnie wskocz na belkę [illegible], na której się znajdujesz. Podejdź do [illegible] na jej krawędzi i użyj [illegible] na [illegible]. Wskocz na dźwigar, który [illegible], aż dotrzesz do kolejnego [illegible]. Obróć się w lewo, [illegible] przodu, aż dotrzesz do [illegible] cylindra. Wskocz na [illegible] wprost do [illegible]. Podążaj nim, aż trafisz do kolejnego pomieszczenia.

[illegible] po raz pierwszy [illegible]. W pomieszczeniu [illegible] znajdują się trzej Doganowie. [illegible] że [illegible] od ścian. Wykorzystaj [illegible] w celu [illegible] wykorzystywania [illegible] na belki.

Kiedy [illegible] musisz [illegible] belkę [illegible] dźwigar wystający z centralnej [illegible], po prawej stronie od ciebie). Z niego zaś musisz wykonać skok na dźwigar wystający po lewej [illegible]. Skok jest dość trudny, musisz się odbić mniej więcej w połowie, a celować w miejsce, gdzie dźwigar wystaje z kolumny. Stamtąd skocz na belkę wystającą z zewnętrznej ściany. Teraz już nie powinieneś mieć problemu z wybieraniem obiektów kolejnych skoków. Kiedy dotrzesz do metalowego pierścienia opasującego kolumnę, wskocz na niego, [illegible] do [illegible] wzdłuż zewnętrznej ściany, wskocz na [illegible] przejdź nim do kolejnego pomieszczenia.

Wejdź na belkę na wprost [illegible] w lewo i [illegible] tę wystającą [illegible] właśnie musisz wy[illegible] na kolejny [illegible].

Checkpoint 3C

W następnym pomieszczeniu idź pierścieniem okalającym zewnętrzną ścianę w prawo, aż dojdziesz do belki, która będzie zagradzać Ci drogę, wskocz na nią, a potem skacz z belki na belkę aż dojdziesz do windy. Kiedy ta będzie w najniższym położeniu, wskocz na nią i podjedź do góry. Kiedy będziesz mijał zakręconą rurę, wskocz na nią, a następnie z niej wykonaj skok do kolejnego zakratowanego przejścia, znajdującego się w ścianie.

Za przejściem [illegible] kolejne [illegible] pomieszczenie. Wejdź na belkę znajdującą się na wprost. Z niej zaś na [illegible] Obróć się w lewo [illegible] X-a i użyj drabiny. [illegible] na dźwigarze z [illegible] X-em. [illegible] Skocz na belkę [illegible], a z niej do kolejnego zakratowanego przejścia. W następnym pomieszczeniu [illegible] metalowy pierścień [illegible] i idź po nim [illegible] za którymi znajduje się winda. [illegible]

Checkpoint 3D

Znajdziesz [illegible] w hangarze [illegible] jednak [illegible] po lewej. Wejdź po znajdującej się tam platformie pod górę, aż dotrzesz do pokładu obserwacyjnego. Zabierz akwarium i zapalniczkę ze stołu na środku pokoju. [illegible] hangarze i wpuść rybkę z akwarium do kanałów znajdujących się pod spodem. Teraz będziesz miał okazję zagrać [illegible].

Huckleberry Fin

Występ Huckleberry'ego w MDK 2 [illegible] przedostać się przez nieprzyjaz[illegible] i Killer Pike ([illegible]) [illegible] runkowych, aby [illegible] jako strzał, tym [illegible] prostu skieruj nos tam, gdzie [illegible] i włącz dopalacz. Pike to trochę bardziej skomplikowana sprawa. Jeżeli Cię [illegible] obok Ciebie, a [illegible] za jego [illegible]. Jeżeli [illegible].

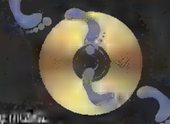
Kiedy wpłyniesz do [illegible] będzie błyskał [illegible] na zielono, znalazłeś się we właściwym [illegible].

[illegible] na [illegible] wzdłuż ściany i podążaj [illegible] mi znajduje się winda. [illegible]

Checkpoint 3E

[illegible] Teraz [illegible]. Obróć się w prawo i celuj w [illegible] pudła. Jeżeli dobrze wycelujesz, [illegible] po odbiciu trafić prosto w Bifa. [illegible] ale [illegible] nie musisz [illegible] wać do walki [illegible] dosięgną Cię.

Kiedy Bif [illegible], podejdź do dużego przełącznika na środku pomieszczenia. Załóż na głowę akwarium i przestaw



[illegible]. To spowoduje otwarcie drzwi hangaru na drugim końcu pomieszczenia. Próżnia zacznie [illegible] wypychać [illegible] z sobą. W połowie drogi [illegible] podnieść magnes. Szybko [illegible] buty magnetyczne, które pozwolą [illegible] pozostać.

Teraz [illegible] po pomoście zawieszonym w [illegible] gdzieś znajdujący się w pobliżu [illegible], który zacznie walić do Ciebie z dział [illegible] strzału [illegible] prawie pewną śmierć [illegible] za każdym razem, kiedy usłyszysz [illegible] do Ciebie wielkie [illegible] się na Ciebie, a następnie biegnij do przodu. Konsekwentne stosowanie tej taktyki pozwoli Ci dotrzeć na drugi [illegible]. Przebycie dalszej drogi za jednym [illegible], ale [illegible]. Pamiętaj, że na pomoście [illegible] z metalowej [illegible] będziesz znajdować się na [illegible] w nią [illegible] ze [illegible], nie [illegible] o tym, że [illegible] razem z [illegible].

W pomieszczeniu [illegible] znajduje się [illegible], która [illegible] BFB. Dysponuje on [illegible] rodzajami ataków, [illegible].

1. [illegible] bomb, [illegible]. Bezpośrednie trafienie przez jedną [illegible] bardzo [illegible]. Po [illegible], starając się [illegible] bomby, [illegible] w powietrzu.

2. [illegible]. Lądują one na [illegible] w liczbie [illegible] do [illegible].

3. Atak energetyczny, w formie fali [illegible] BFB [illegible] albo powstaje na środku areny i przemieszcza się jednocześnie w obydwie strony. Kiedy fala jest już tuż tuż, po prostu [illegible] do góry.

[illegible] urządzenie [illegible] przełączniki. Przesuń najpierw ten obok [illegible], skorzystaj z [illegible] się [illegible] drugiej stronie sali, [illegible] do guzika. Kiedy BFB [illegible] się [illegible] wiązki energetycznej [illegible]. W efekcie BFB przerwie wiązkę [illegible] raz [illegible] twój przeciwnik straci swoją osłonę.

Teraz znów [illegible] z atomowego tostera i wal w BFB tak długo, [illegible]. Miej na uwadze, że w tym [illegible] jeszcze bardziej agresywny, [illegible].

Misja 4: Kurt

Checkpoint 4A

Rozpoczynasz [illegible] przed zamkniętymi [illegible] drzwiami. [illegible] się i [illegible] Sniper Shield znajdującej się w [illegible] na [illegible] widocznego na horyzoncie, [illegible]. Jedynym [illegible] w [illegible].

Teraz wybiegnij na arenę, unikając ognia z patrolujących [illegible]. Zabierz Super Chain Gun z jednego rogu oraz apteczkę [illegible] znajdującą się koło drzwi po drugiej stronie [illegible] do niebieskiego [illegible] pojemniku. W [illegible] prowadzące do małej komnaty, w której znajduje się Sniper Grenade. Jeżeli pobiegniesz po pojemniku do przodu i wskoczysz na drugi, to daleko po lewej dostrzeżesz Cloak. Jeżeli jednak się na [illegible] do jego krawędzi, zrób obrót o 180 stopni i krok do tyłu, a następnie używając spadochronu opuść się do środka pojemnika. W środku znajdziesz granaty Dummy Decoy i granat Black Hole. Jeszcze lepszym sposobem jest [illegible] się najpierw po Sniper Grenade, a następnie [illegible] do końca pomieszczenia, skąd również można [illegible] do ostatniego pojemnika.

Teraz [illegible] znajdującej się niżej. [illegible] Super Chain Gun [illegible] generator, [illegible] otwarcie drzwi.

[illegible] dotrzesz [illegible] masz Sniper [illegible] je wszystkie, gdyż jeżeli tego nie uczynisz, [illegible] rozgrywki.

[illegible] na drugą stronę. Niektóre [illegible] uważenia. Latają one [illegible] trasami i często są przez coś zasłonięte. [illegible] może będziesz musiał [illegible], aby zorientować się, kiedy najłatwiej ją trafić. [illegible] mowa o trafianiu, poczekaj, aż konkretna Kula zatrzyma się na chwilę w miejscu. Trafienie jej, kiedy się rusza, jest prawie niemożliwe.

Jako że znajdujesz się w stosunkowo dużej odległości od Kul, nie będą one często Cię atakowały. Jeżeli jednak tak zrobią, nie jest trudno unikać ich strzałów. Pozostań w trybie [illegible] i uskakuj na boki (strafe). Kiedy oczyścisz [illegible] się w stronę centrum pomieszczenia. Strzel w kulę zamkową pod wietrznikiem, aby go włączyć, a następnie podleć na strumieniu powietrza [illegible]. Jeżeli [illegible].

[illegible] znajdują się cztery unoszące [illegible]. Strzelenie [illegible] kilka sekund platformy. Aby przejść [illegible] platformę, strzelić do drugiej kuli i wskoczyć na [illegible], zanim ta, na której się znajdujesz, zniknie. Operację tę musisz powtórzyć jeszcze dwa razy. Stojąc na [illegible] strzel w kulę znajdującą się pod [illegible] wentylatorze. Następnie szybko [illegible]. Cały ten manewr trzeba wykonać [illegible] też [illegible] przechodzenia [illegible] strzelania, ale po kilku próbach [illegible].

Teraz spójrz w górę. [illegible] zamkowe, po trafieniu w które [illegible] Ci zadanie takie samo jak poprzednio. [illegible] kulę, szybko [illegible] na platformy, [illegible] na otwartą platformę, [illegible] w dół. Po prawej [illegible] się pod wentylatorem. [illegible] na wietrznik, [illegible] platformę [illegible], a kiedy [illegible] znajdują się dwie apteczki [illegible] do następnego pomieszczenia.

Checkpoint 4B

Rozpoczynasz [illegible] w pionowym tunelu. U jego podstawy znajduje się trąba powietrzna. Na coraz większych wysokościach znajdują się niebieskie wnęki, zaś na samej górze znajduje się wyjście, obok którego lata jedna Kula. Obrazu dopełniają trzy kule zamkowe, które w tunelu latają w górę i w dół. Dookoła każdej z nich wytwarza się mały prąd powietrza. Jeżeli w którąś z nich trafisz, zatrzymuje się na danym poziomie.

[illegible] w takim układzie, abyś [illegible] do wnęki znajdującej się wyżej [illegible] na poziomie oczu Kurta, następnie [illegible], którą musisz pokonać, a następnie [illegible] na którą chcesz się dostać. Teraz [illegible] najbliższą kulą, [illegible] do wnęki [illegible], a następnie ponownie zatrzymaj [illegible], tak, aby dostać się do [illegible] wyjścia.

Operację tę powtarzaj tak długo, aż [illegible] się, [illegible] wysoko położonym wyjściu [illegible].

[illegible] jako [illegible]. Kiedy wy[illegible] do [illegible].

[illegible] znajduje się wietrznik. Wskocz na [illegible]. Przejdź przez drzwi [illegible]. W pomieszczeniu [illegible] Sniper Shield. Sniper Shield [illegible] apteczki.

[illegible] pomieszczenia z wietrznikiem [illegible] po lewej i prawej znajdują się drzwi. [illegible] (+25). Po [illegible]. Wróć z powrotem [illegible] do drzwi po lewej.

Po przejściu krótkiego korytarza trafisz do pomieszczenia, w którym [illegible] pokonywanych [illegible] Stań w [illegible] rozwal [illegible], a [illegible] w [illegible] Super [illegible] i rozwal resztę. [illegible] a kiedy będzie leżał [illegible] w [illegible] rozwalić mu [illegible]

Kiedy wykończysz wszystkich, wbiegnij na oświetloną scenę. Odwróć się w stronę Doganów znajdujących się na widowni. [illegible] Jeżeli Ci się to uda, szyba [illegible] wybuchnie, a [illegible] Doganów. Wykończ ich, a następnie opuść pomieszczenie przez drzwi, które pojawiły się za Tobą.

Po przebyciu kolejnego krętego korytarza [illegible]. Jak poprzednio, [illegible] otworzy drzwi na [illegible] obszaru. Pamiętaj o zebraniu wszystkich [illegible]. Nie musisz wykańczać wszystkich [illegible] - to strata czasu i energii. Po [illegible], co do [illegible] i wlóż w drzwi po [illegible] rozwalisz trzech generatorów, drzwi [illegible]

W następnym pomieszczeniu [illegible] na [illegible] obu stronach ogniska. [illegible] za [illegible] wal [illegible] nad ogniskiem. [illegible] pomieszczenia, skąd zabierz apteczkę [illegible]. Wróć na dół i przejdź przez drzwi [illegible] pomieszczenia. Przejdź przez kamienny [illegible] pokoju [illegible] laserami. Na [illegible] Bitów. Jeżeli masz [illegible] dobry moment na jego użycie. [illegible] następnie [illegible] pod wietrznik, zabierz apteczkę [illegible] Następnie [illegible] Jeżeli jeszcze nic masz, [illegible] otwórz [illegible] nad wietrznikiem, [illegible] tunel [illegible] prowadzi [illegible] zaś [illegible] to ten, do którego [illegible]

Po przebiegnięciu przez tunel najeżony laserami wypadniesz na otwartą przestrzeń. Przed Tobą przepaść nie do przeskoczenia, a za nią platforma, na której co chwila pojawia się kolejny Dogan. [illegible] i po prawej masz wietrzniki, nad którymi [illegible] Bouncing [illegible] Shells. Weź [illegible] i wejdź w [illegible] Widzisz [illegible] Bouncing Shellem. Jeżeli wszystko [illegible] i trafi w [illegible] wietrznika, [illegible] całą [illegible] będziesz mógł [illegible] drzwi [illegible]

[illegible] w [illegible] Schwang Schwangiem.

[illegible] 48

[illegible]

[illegible] na którego środku [illegible]. Obiegnij go [illegible] Sniper Shield i Super Chaingun. Teraz [illegible] do pomieszczenia. Znajdziesz tam Maxa, jednak [illegible] Schwang, zrywając dach pomieszczenia i [illegible] Maxa.

Etap 1

Walka ze Schwangiem dzieli się na trzy etapy. Pierwszy rozgrywa się w małym pomieszczeniu, do którego [illegible]. Twoim celem jest [illegible] w czerwone okulary Schwanga. Kiedy [illegible] to robił, cały czas bądź w ruchu i pamiętaj o [illegible]. Schwang będzie [illegible] z gał i próbował przywalić Ci swą [illegible]

Etap 2

Po trzech trafieniach [illegible] zaś znajdziesz się sam na środku dysku [illegible] w prawo. Schwang ma w łapie Maxa, [illegible] w [illegible] z gał, rzucał w płonącymi Samsmitami, oraz [illegible] na dysk, próbując zmiażdżyć. [illegible] w następującej sekwencji - lasery, Samsmity, skok. [illegible] po małym dysku, aby w [illegible] walki [illegible]

[illegible] jest [illegible] ze [illegible]

Etap 3

[illegible] Samsmi-[illegible] atakował [illegible] w takiej samej [illegible] strzelać w [illegible] To spowoduje [illegible] u góry. Jednak [illegible] musisz [illegible] w tym [illegible] Schwang [illegible] Kilka takich [illegible] w czasie dalej walki być cały czas w [illegible]

[illegible] Schwang [illegible]

Misja 5: Max

[illegible] 16

[illegible] tem [illegible] możesz [illegible] z [illegible] do tyłu. [illegible]

Zabierz [illegible] Rozwal ją i [illegible] aż [illegible]

[illegible] Gatling Guny [illegible] na [illegible]

Kiedy rozwalisz wszystkie terminale, [illegible] zostaniesz zaatakowany przez [illegible] Ponadto otworzy się [illegible] w podłodze. Zeskocz na dół i [illegible] AA Battery. Rozwal [illegible] w podłodze i zeskocz na niższy poziom. Na dwóch następnych poziomach postępuj tak samo, aż trafisz do [illegible] pomieszczenia z teleskopem i [illegible] Doganami. Rozwal terminal znajdujący się na wyższym poziomie, a następnie generator i wszystkich, których rozwalił po pomieszczeniu. Jeżeli chcesz [illegible] na [illegible] roz-[illegible] Rozwal [illegible]

[illegible] dotrzesz do [illegible] Za [illegible] na [illegible]

[illegible] 56

[illegible] kolejnego tu-[illegible] su-[illegible] trać [illegible]

[illegible] zielonego cylindra. Kiedy [illegible] Doganów. [illegible] na [illegible] wszystkich Doganów [illegible] najniższym poziomie [illegible] cały czas. Na tym [illegible] na [illegible] ze wszystkim [illegible] które tak bardzo [illegible]

[illegible] 57

[illegible] Rozwal ją i weź z [illegible] dwa Shotguny. [illegible] weź AA Battery. Teraz pokręć się po tunelach [illegible] Samsmite [illegible] korytarz, na którego końcu [illegible] Podłoga w tym miejscu zapada się pod [illegible] się więc skoczyć tak, aby złapać [illegible] Wylądujesz w pokoju wypełnionym [illegible] na [illegible] w [illegible] kuj [illegible] znalazłbyś taką samą [illegible] Rockets).

W [illegible]



się w lewo i zacznij strzelać w ścianę. Powinieneś teraz w [illegible] która rozwali się i będziesz mógł przejść dalej. Znajdziesz się na dźwigarze wystającym nad długim tunelem opadającym w dół. Musisz zeskakiwać na coraz niżej wystające dźwigary, gdyż bezpośredni skok zakończy się przerobieniem Cię na karmę dla psów. Czasami warto jest zatrzymać się i zobaczyć, jak wygląda [illegible] (kamera rozgląda się wtedy dookoła). Kiedy będziesz [illegible] w miejscu, gdzie dźwigar wystaje [illegible] zmienić odległość.

[illegible] AA Battery. [illegible] Gatling Guns i Car Battery. [illegible] stację paliwową, a za nią [illegible]

[illegible]

Checkpoint 5D

[illegible]

brać. Kiedy tylko wyjdziesz na most, zaczaj się na niej Dupan, który zacznie biec, sprawdzając, że tura zacznie się obracać. Uskakuj w prawo, cały czas strzelając, aż wreszcie padnie trupem. Rura przestanie się obracać, a Ty będziesz mógł wskoczyć na pnącą się w górę kupę żelastwa.

Tak czy siak, dotrzesz do wejścia do kolejnego ciemnego tunelu. Na jego końcu czeka Cię mały spadek w dół. Na dole zaś czeka na Ciebie [illegible] tego etapu.

Checkpoint 5E

BFB [illegible] jest tak [illegible] Zły Max atakuje [illegible] ognien z działka [illegible] ma [illegible] na [illegible]

[illegible] Zły Max [illegible]

[illegible]

[illegible]

Checkpoint 6A

[illegible]

[illegible] BFB. [illegible] na pokładzie, a [illegible] W tym [illegible] dalej [illegible] z bombą.

Aby rozbroić bombę, na początek przyjrzyj się [illegible] czterema diodami. [illegible] czyć. Każdej diodzie odpowiada [illegible] guzik [illegible] wyczuć to metodą prób i błędów [illegible] konkretne [illegible] guzik [illegible] sprawdzić [illegible]

1. [illegible]

2. Na [illegible] X. [illegible]

3. Na górze zakrzywionej [illegible]

4. Guzik na podłodze w pobliżu [illegible]

[illegible]

Checkpoint 6B

[illegible]

[illegible] jest w tarapatach

[illegible] twojej pomocy. Przed walką z Doganami wspomoże Cię odrobinka plutonu. Spożycie go (don't do this at home!) zamienia Cię w Hyde Hawkinsa.

Druga (mroczniejsza) strona osobowości doktorka jest porządnie napakowana [illegible], [illegible] swoich przeciwników za pomocą [illegible] haków. Możesz teraz sporządzić [illegible] rzeźnię Doganom, nie martwiąc się [illegible], gdyż [illegible] Hyde'a [illegible] naszego [illegible] doktorka. Pamiętaj jednak o tym, że transformacja trwa około 30 sekund, więc nie [illegible]. Jeżeli nie zdążysz [illegible] wszystkich przeciwników, zażyj drugą dawkę plutonu. I tak [illegible] jeszcze do [illegible] środka. Nie [illegible], po powrocie do zwykłej postaci doktorek ma trochę więcej zdrowia niż wcześniej. Ale [illegible] plutonowi w pojemnik się nie zagląda.

Kiedy [illegible] dobiegnie końca, [illegible] C, [illegible] BFB. Podążaj pokrytym [illegible] korytarzem aż do[illegible] do transportu.

Checkpoint 6C

Przenosisz się do nowego pomieszczenia, [illegible] już na Ciebie BFB z [illegible], [illegible] skomplikowana od tych, z którymi [illegible] tej gry [illegible]. Masz siedem [illegible]. [illegible] kolumna z diodami jest [illegible]. Numerację guzików [illegible] od [illegible].

1. Na platformie zawieszonej wysoko [illegible]. Aby [illegible], musisz najpierw ustawić [illegible] obok początku mostu [illegible] w górę. Kiedy już znajdziesz się [illegible], biegnij [illegible] aż dotrzesz do [illegible] X. [illegible] wbiegnij na następną spiralę [illegible]. Na końcu tej spirali odwróć się w lewo i [illegible] platformę z trzema guzikami. Ustawiwszy się [illegible] guzik numer jeden znajdziesz na wprost.

2. Znajduje się na podwyższeniu [illegible] wewnętrznej ściany pokoju. Ustaw drabinę [illegible] X [illegible] koło niego, a następnie zeskocz z [illegible].

3. [illegible]

4. Znajduje się na [illegible] pomieszczenia. [illegible] kolumny z [illegible] go po lewej stronie.

5. Na górnej platformie, jeżeli stoisz plecami do spirali, guzik [illegible] po lewej.

6. Znajduje się na [illegible] pomieszczenia. [illegible] kolumny z diodami [illegible] po prawej stronie.

[illegible] od [illegible] zapalonej diody, możesz się [illegible] Następnie [illegible] laserów. Wykończ [illegible]. Po [illegible] trafisz do [illegible] Checkpoint 6D.

Checkpoint 6D

[illegible] kolejnego pomieszczenia z bombą BFB [illegible] pierwsza, jest [illegible], jaką będziesz musiał rozłożyć na tym etapie. Masz na to [illegible] pół minuty. Jeżeli przypadkiem numeracja guzików nie będzie odpowiadała tej, jaka występuje w twojej grze, będziesz musiał użyć zapalniczki, żeby śledzić, do którego guzika prowadzi dany kabel, gdyż w znakomitej większości znajdują się one w kompletnej ciemności.

Wszystkie wskazówki dotyczące położenia guzików poczyniono przy założeniu, że stoisz plecami do generatora i patrzysz w głąb pokoju.

1. Guzik w lewym górnym rogu pomieszczenia.
2. Na lewo od guzika numer trzy.
3. Guzik najdalej wysunięty na prawo, znajdujący się tuż koło ostatniego rzędu kartonów.
4. Guzik najdalej wysunięty na lewo, znajdujący się blisko pierwszego rzędu kartonów.
5. Guzik najdalej wysunięty w głąb, znajdujący się po prawej stronie.
6. [illegible] po prawej, niedaleko pierwszego rzędu kartonów.
7. [illegible] na ścianie. Wbiegnij do pomieszczenia z guzikami, następnie obróć się tak, abyś widział po lewej [illegible] i spójrz w górę. Strzel celnie z [illegible], aby wcisnąć przycisk.
8. Na lewo od [illegible] kartonu w pierwszym [illegible].

Kiedy bomba stanie się bezużyteczną kupą żelastwa, [illegible] pojawia się [illegible]. [illegible] guzik numer jeden, a następnie [illegible] za nimi [illegible] BFB.

Checkpoint 6E

[illegible] z BFB jest trochę [illegible], a to z tego prostego powodu, że możesz [illegible] go także jako [illegible], czyli Hyde. BFB stosuje [illegible] bombami oraz [illegible]. [illegible] ta ochrona, używana [illegible]. [illegible] tych samych sztuczek co [illegible], żeby [illegible]. Na początku potyczki BFB [illegible], która czyni ataki [illegible]. Zaraz to [illegible]. Na [illegible] walki [illegible] do pomieszczenia i biegnij w [illegible] wysokiej kolumny lub skrzyń. Jeżeli [illegible] plutonu, to [illegible] za skrzyniami.

Jako Hyde [illegible] się [illegible]. Kiedy [illegible] się na samym [illegible], BFB będzie przelatywał obok, i wskocz mu "na łeb". Hyde obije trochę gębę przerośniętej tkanki mózgowej i zeskoczy na dół. Jeżeli powtórzysz ten manewr jeszcze [illegible] zniknie.

W tym momencie, BFB [illegible] podłogę [illegible] nimi [illegible] BFB. Kiedy [illegible] się skończy, wróć do [illegible] BFB tak długo, aż nie padnie. [illegible], możesz zniszczyć [illegible] na ziemi.

Misja 7: [illegible]

Checkpoint 7A

[illegible] ściga Cię [illegible]. Statek [illegible]. Biegnij w prawo, a na następnym skrzyżowaniu [illegible] prawą [illegible]. Kiedy zobaczysz w oddali drzwi [illegible], statek Schwarza. [illegible] szybko pod nim i [illegible] się w [illegible] drzwi. Na [illegible] chodnika [illegible] się za drzwiami. Chwilowo jesteś bezpieczny przed ostrzałem ze statku.

Biegnij korytarzem do przodu aż dotrzesz do pomieszczenia z szybami [illegible]. Nie wchodź do środka, tylko zaczaj się przy wejściu i zacznij celnymi strzałami wybijać wszystkich obcych znajdujących się na drugim końcu pomieszczenia. Szczególny nacisk połóż na [illegible], gdyż w przeciwieństwie do Gruntów i Doganów, ci nie będą się już pojawiać co chwila od nowa. Następnie wychyl się trochę i zlikwiduj działka laserowe po lewej i prawej stronie. Następnie przełącz się [illegible] snajperski [illegible] prawy róg pomieszczenia i zniszcz jeszcze jedno działko.

Wbiegnij do pomieszczenia i [illegible] dolną część [illegible]. [illegible] spadać [illegible]. Stań na [illegible] na środku pomieszczenia [illegible] przodu, a [illegible] po lewej. [illegible] w tym czasie do [illegible] za pomocą [illegible], [illegible] do pomieszczenia z [illegible], znajdującą się [illegible].

Ponownie [illegible] korytarz i [illegible] na kolejnym [illegible]. Znajdziesz się w następnej [illegible] na wpół za[illegible] snajperski [illegible] pomieszczenia zabierz granaty. [illegible] podłodze, aby uzyskać dostęp do nowych obszarów. Wskocz do dziury po lewej, trzymając się prawej [illegible]. Kiedy tylko wylądujesz, włącz tryb snajperski [illegible] działko. [illegible] kolejne działko. [illegible] Z końca korytarza zabierz Sniper Mortar. [illegible], na górze [illegible] Gruntów. [illegible] działo za każdym razem, gdy [illegible] na górę i spójrz w stronę prawej [illegible]. Wybierz Sniper Mortar [illegible]. Jeżeli [illegible] Mortarów, wróć na dół i weź [illegible].

[illegible] i strzel [illegible]. Wróć na dolny poziom [illegible] znajdziesz teraz [illegible] dwóch Gruntów i wróć na [illegible], stań na nim, a [illegible] w głąb [illegible] na ścianie? Musisz [illegible] powrót.

Kiedy trafisz w [illegible] się naboje do snajpera [illegible] idź przez drzwi, [illegible] do góry. [illegible]

Checkpoint 7B

Na [illegible] czeka już na ciebie statek [illegible] (~30) [illegible] w prawo [illegible] statku. Musisz przeskoczyć [illegible] rozciągającą się przed tobą przepaścią i [illegible] do drzwi, znajdujących się po drugiej stronie. [illegible] po [illegible] platformy, ale kiedy tylko na nich wylądujesz, statek Schwarza rozwali je w drobny mak. Chyba najlepszym [illegible] jest długi [illegible] bez żadnych przystanków aż do [illegible] drzwi na drugim końcu. Wbiegaj do środka.



Po otwarciu przez kolejne drzwi i [illegible] się za nimi korytarzem trafisz do pokoju, gdzie [illegible] od Gruntów. Wyeliminuj ich ogniem snajperskim, a następnie rozejrzyj się dookoła. Jeżeli kiepsko u Ciebie ze zdrowiem, weź dwie apteczki (+25). W pokoju znajdują się trzy wywietrzniki, każdy z nich zamknięty od dołu przez purpurowe szkło. Kiedy je zbijesz, ze środka wypada odbijająca się kula zamkowa [illegible]. Pamiętaj też, że w środku każdego z wietrzników znajdują się po trzy działka [illegible], z których nie mogą Cię [illegible].

Trafienie odbijającej się kuli do rączki przeszkadza [illegible]. Kiedy zaczyna się [illegible] swobodnie po pomieszczeniu, nie masz [illegible] szans na jej trafienie. Musisz poczekać na moment, kiedy kula zablokuje się w jakimś miejscu i [illegible]. Wtedy wystarczy [illegible].

Kiedy trafisz już wszystkie trzy kule, każdy z wietrzników [illegible] i pójdziesz mógł na spadochronie [illegible] do wnętrza pomieszczeń. W dwu z nich znajdują się [illegible] przydatne każdemu ratującemu świat [illegible], jednak o działkach [illegible]. Wiedz też, że po powrocie do głównego pomieszczenia czekają na Ciebie [illegible] Grunty. Jeżeli więc nie masz [illegible] po [illegible] wszystkie nieprzyjemności, skieruj swą uwagę od [illegible] górny wietrznik (zakładając, że stoisz przed [illegible] do pomieszczenia). Stojąc na dole, zniszcz [illegible], a następnie podejdź na spadochronie [illegible] na przejście prowadzące do następnego wietrznika. Tam [illegible] użytek ze spadochronu aż trafisz do następnego korytarza, który zaprowadzi Cię do pokoju z [illegible], a także kilkoma [illegible] Gruntami i Commandami.

Wyeliminuj Gruntów, a następnie Commandów. Weź [illegible], a następnie wbiegnij po rampie i zabierz [illegible] znajdujący się nad wejściem do pomieszczenia. Teraz zbij purpurowe szkło znajdujące się na [illegible]. Ze snajperki strzel w znajdującą się za nim [illegible] zamkową. To spowoduje, że do pomieszczenia wpadnie kolejna kula zamkowa, tym razem już o [illegible], ale [illegible]. [illegible] w te z [illegible] pomieszczenie [illegible], aż [illegible], gdzie [illegible] się w następnej kolejności.

Kiedy w końcu oddasz celny strzał, zejdź na dół i zabierz [illegible] teleskop z purpurowym szkłem [illegible] w drugą stronę [illegible]. [illegible], a następnie [illegible] pojawienie się [illegible] kuli zamkowej w pomieszczeniu. [illegible] i skieruj się twarzą w kierunku [illegible]. Nad prawym teleskopem pojawia się jeszcze jedna kula zamkowa. Jej trafienie spowoduje pojawienie się czterech Gruntów. [illegible] snajperski spróbuj wyeliminować tych, [illegible] ustawieni [illegible]. Następnie [illegible] przejścia na [illegible] pomieszczenia. [illegible] (+25), a następnie udaj się korytarzem do wietrznika. [illegible] na środka.

Checkpoint 7C

Po [illegible] korytarzu [illegible] na [illegible] Schwanga [illegible] platformie tak [illegible], a gdy [illegible] do [illegible] w dole po lewej stronie [illegible].

Zabierz Black Hole Grenade, Laser Chaingun i apteczkę, a następnie wyjdź do portalu. Zostaniesz przeniesiony przed drzwi. Przejdź przez nie, potem przez następne i podążaj korytarzem, aż dotrzesz do największego okrągłego pomieszczenia. Na środku znajduje się zawieszony w powietrzu duży przekaźnik mocy obcych.

Na wprost wejścia znajduje się duża platforma, na której po kolejnych walkach będą pojawiały się różne przydatne rzeczy. „Jakich walkach?” – zapytasz pewnie. Ano, wzdłuż ściany pomieszczenia biegnie chodnik, [illegible] pomieszczenia [illegible] z nich [illegible] za którymi drzwiami znajduje się kula zamkowa, [illegible] w pomieszczeniu pojawia się kilku obcych i atakuje Cię. Kiedy ich wszystkich wyeliminujesz, w następnej kolumnie otwierają się drzwiczki, dzięki którym możesz strzelić w kolejną kulę – co wywołuje kolejny atak obcych. [illegible] walki z którąkolwiek falą obcych [illegible] na okrągłą arenę na dole, podbiegnij do [illegible] środka pomieszczenia, podleć do góry [illegible]. [illegible] na platformy [illegible]. Pamiętaj też, aby [illegible] w [illegible].

Oto, na czym polega [illegible] kule zamkowe [illegible] kolumny (zakładając, że kolumny są ponumerowane od 1 do 7 zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, a za 1 przyjmiemy pierwszą kolumnę na lewo od wejścia do pomieszczenia):

1. Pojawi się dwóch Doganów i para [illegible]. Łatwo [illegible] z nimi [illegible], [illegible] na lewo i prawo oraz [illegible] ich za [illegible] karabinu maszynowego. W pierwszej kolejności zabierz się za Doganów. [illegible] pamiętaj, żeby [illegible]. [illegible] (+25) [illegible]. Na platformie będą czekały na Ciebie [illegible] Dummy Decoy [illegible].

2. Grunty – [illegible] pozycje [illegible] byłoby [illegible] na jedną [illegible], [illegible] na chodnik i [illegible] w tryb snajperski i zacznij ich wybijać [illegible].

3. W powietrzu nad areną pojawi się horda [illegible] of Death. [illegible] do krawędzi i zacznij je [illegible]. Kiedy [illegible] nadmorne, [illegible]. [illegible] się kilka kroków, aby [illegible].

4. [illegible]. Pojawią się trzej przeciwnicy [illegible] do Bossa z pierwszej misji. [illegible] w Super Chain Guna. Zawsze [illegible] spadnie na arenę poniżej. Pamiętaj, że każdy z [illegible] ma [illegible]. [illegible] na arenie na dole, [illegible] walki z [illegible] między przeciwnikami z [illegible]. [illegible] masz duże szanse na [illegible].

5. Kolejna horda Spiders of Death. Ta walka [illegible] już trudna. Jeżeli [illegible].

6. [illegible] Commandów. [illegible] jest [illegible] ich z użyciem Black Hole Grenade. [illegible].

7. [illegible] na arenie [illegible] batalion Bilów. Kiedy tylko się pojawią, użyj Decoy i wróć z powrotem na chodnik na górze. Stamtąd zacznij ich nękać ogniem snajperskim. Pamiętaj, aby używać tarczy (powinieneś mieć ich teraz trzy albo cztery). Staraj się trafiać w migające oczko na pasie, co powala Bilów jednym strzałem. Kiedy tarcze się skończą, zeskocz na dół i rozpraw się z nimi tradycyjnie, cały czas strzelając. Jest to dość trudna walka, więc jeżeli został Ci jakiś Super Machine Gun albo Laser Chaingun, to teraz jest dobra pora, aby go wykorzystać.

Kiedy pokonasz wszystkich Bilów, [illegible] energii, która wybija dziurę [illegible]. Wskocz tam, a następnie podążaj korytarzem [illegible] aż trafisz do kolejnego [illegible].

Checkpoint 7D

[illegible] znajdujących się po obu stronach wejścia [illegible], a następnie trafisz w [illegible] kuli zamkowej [illegible] wietrznik [illegible] poziom. [illegible] kolejnych dwóch Gruntów, którymi będziesz musiał się zająć. Możesz też wejść po [illegible] ciągnących się po lewej/prawej stronie, [illegible] tym samym [illegible].

Teraz musisz trafić w kolejną [illegible] kulę. Zauważ, że znikają one co chwilę, aby ponownie pojawić się w innej części pokoju. Kiedy w końcu się z nią uporasz, włączy się następny wietrznik pozwalający Ci wlecieć wyżej. Tam czeka już na Ciebie kolejna kula i [illegible] Gruntów. Prując cały czas w górę, omijając po drodze wszelkie przeszkody aż ostatecznie dotrzesz do drzwi. Za nimi znajdziesz apteczkę (+25). Podążaj korytarzem aż znów wybiegniesz z budynku na otwartą przestrzeń, gdzie czeka Cię walka z Bossem.

Checkpoint 7E

[illegible] z Bossem [illegible] toczyła na platformie unoszącej się w przestworzach. Szybko zabierz apteczkę (+50) i [illegible] na chodnik. Biegnij aż do jego końca, a następnie zleć na okrągłą platformę.

[illegible] Schwanga będzie okrążał [illegible] jest wystrzelanie wszystkich [illegible], których jest coś około dziesięciu. [illegible] gdyby nie fakt, [illegible], a jego [illegible] fire [illegible]. Jeżeli jakiś strzał Cię trafi, [illegible], a gdy trafi obok Ciebie, [illegible] równowagi. [illegible] do zabawy, od czasu do czasu, [illegible] się kilku Doganów i Gruntów, którzy [illegible] platformie. [illegible] do samego końca – [illegible] Schwanga. [illegible] Laser Chaingun, a [illegible] wykorzystać [illegible] na [illegible].

Większość kul zamkowych wymaga tylko jednego celnego strzału, [illegible]. [illegible] tylko wtedy, kiedy na platformie nie ma żadnych innych przeciwników. W [illegible] od nich [illegible] ze snajperki. [illegible] na bok, aby uniknąć jego ataków.

A [illegible] dwie [illegible] na platformie? [illegible] apteczkę (+50), Super Chain Gun, drugą zaś apteczkę (+50). [illegible].

[illegible] atakami [illegible], kiedy [illegible]

[illegible]

Misja 8: Max

Checkpoint 8A

Max [illegible] w mieście otoczony przez [illegible] to sama bieganina. [illegible]

[illegible] do zaułka ze znakami [illegible] Rozwal [illegible] pudło, zabierz Gatlinga. [illegible]

[illegible]

Checkpoint 8B

[illegible] Car Battery [illegible]

[illegible] działko laserowe [illegible]

[illegible]

[illegible] Brainbirdem. Jeśli upadek [illegible] Car Battery [illegible]

[illegible]

[illegible] Wewnątrz weź Car Battery [illegible]

Checkpoint 8C

[illegible]

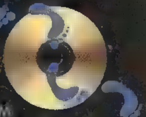
[illegible] Car Battery i Atomic Jetpack [illegible]

[illegible] Ray Gun [illegible]

[illegible] a potem skocz [illegible] do platformy z prawej. [illegible]

[illegible]

Sekret: [illegible] poziomie jest tajny elewator, tyle że trzeba go odszukać. Ale to rzecz warta zachodu. Korzystając z



[illegible] [illegible] zacznie [illegible] kłopotów stając [illegible] do [illegible] struktury w kilku [illegible] [illegible] ustaw się na jednej linii pomiędzy najwyższą i [illegible] z nich. Stań [illegible] do kolumny bliższej [illegible] [illegible] struktura. [illegible] się tu trochę po[illegible] [illegible] właściwe miejsce, to [illegible] zyskasz. [illegible], musisz trochę poczekać, więc [illegible] miejsce, które wyda Ci się właściwe i poczekaj [illegible] i znów poczekaj. W końcu [illegible] znajdziesz lub spadniesz z elewatoru, musisz [illegible] od punktu kontrolnego.

[illegible] do przodu aż dotrzesz do [illegible] [illegible] zbierz Cal Battery, Gatling Gun i [illegible].

Checkpoint 8D

Jeśli Jetpack [illegible] Ci się poprzednio, to [illegible] [illegible] obejrzałeś. W tej [illegible] [illegible] z połowy górnych kolumn [illegible] [illegible] na małej kolumnie, która została. Jak [illegible] energię w Jetpacku, [illegible] [illegible] pozostałe [illegible]. Jim powinien [illegible] na [illegible] się przez to pomieszczenie i jeśli [illegible] [illegible] [illegible] zakołatasz. Kiedy będziesz [illegible] to pomieszczenie, [illegible] Ci Bramkary i [illegible], ale [illegible]. Przemieszczanie się na [illegible] [illegible] trudne, by jeszcze sobie [illegible] [illegible].

Po [illegible] unoszącej się w powietrzu znajdziesz [illegible] kolumny. Potem wyląduj na [illegible] części. [illegible] [illegible] i znów wyląduj. [illegible] kolumnę przed Tobą (wysuniętej najbardziej [illegible] w następnym [illegible]). Teraz skieruj się [illegible] tej w [illegible] [illegible]. Unieś się w powietrzu i [illegible] w lewo, gdzie [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible] kolumnę w prawo. [illegible] w prawo i [illegible] w prawo, gdzie [illegible] [illegible] [illegible], a potem [illegible] na lewo - [illegible] do [illegible] i do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 8E

[illegible] z [illegible] Schwang Schwing (SS).

[illegible] unoszącym się w powietrzu [illegible] na kółkach [illegible] go bynajmniej lekceważyć. [illegible] ma te [illegible] Cię przypiekać. [illegible] [illegible] [illegible].

[illegible] [illegible] zewnętrzne jest [illegible] [illegible] Ci tylko [illegible] [illegible] kolejności [illegible] się ku centralnej [illegible] Cal Battery [illegible] W górę i na [illegible] podskoczyć. Schwang jest [illegible] go okrąż [illegible] Jetpack) aż zawiśniesz nad guzikiem. Stań na [illegible], by skierować na Schwanga potężny świder. Potem [illegible] przywal mu [illegible], co masz.

Jeżeli Ci się [illegible] Cluster Rockets. Nie musisz nawet specjalnie [illegible] rakiety [illegible] gry roł-3 [illegible].

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] kuli na rakietę. [illegible] otwórz ogień do dwu zbiorników, obok [illegible] SS. Eksplozja [illegible] [illegible].

Kiedy zbiorniki staną w ogniu, natychmiast podejdź do [illegible] guzika na lewo. Odwróć się do Schwanga - [illegible], że [illegible] błyskawicę. Walnij w niego ze wszystkiego, co masz. Kiedy się odwróci, ruszaj do [illegible]. Ten go [illegible], a następny [illegible] w SS wyrządzi gigantycznym [illegible].

Wal w SS wszystkim, co masz, ale nie [illegible] się [illegible], tylko przed jego [illegible] w górę. [illegible] [illegible] i [illegible] ruszaj [illegible] miejsca, gdzie [illegible] w [illegible].

W [illegible] ruszaj się w [illegible] z miejsca, gdzie [illegible] [illegible] działek. Nie [illegible] [illegible]. W [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] platformy [illegible] i skończ go nie ruszając się z miejsca. [illegible] paskudy (SS) nie zobaczysz.

[illegible]

Checkpoint A

[illegible] część tej misji Hawaii usiłuje przeprowadzić Jima Dandy przez kolejne pola [illegible]. Niełatwo tu [illegible] - ponieważ [illegible] twórcy [illegible] [illegible]. Gdy tylko Dandy [illegible] w którąś stronę, niełatwo [illegible] kierunek, bo [illegible] to [illegible].

[illegible] punkty na tle pola [illegible] teleporterów. Nie bardzo [illegible], dokąd przez nie trafisz, w jednakowej więc [illegible], co [illegible]. Nie [illegible] [illegible]. Po [illegible] sekundach walki z [illegible] zostaniesz przeniesiony do Schwanga [illegible] Ci [illegible] [illegible].

[illegible] pomieszczenia z budką [illegible] [illegible] i podejdź na [illegible] [illegible] przeniesiony na koniec [illegible] do końca na transporter. [illegible] kolejnego.

Checkpoint 9B

W [illegible] jest sporo Doganów i [illegible] Conheadów. Przemknij pomiędzy nimi, [illegible] [illegible] w głąb i na prawo. Po minięciu kolejnego [illegible] natkniesz się na otwarty [illegible] [illegible] [illegible] do labiryntu.

Jeśli [illegible] przebiegających [illegible] [illegible], biegnij za nimi. Znają [illegible] drogę do wyjścia. Nie martw się, [illegible] [illegible] od ciebie). Poczekaj na następnego.

Na pierwszym [illegible] [illegible] w labiryncie [illegible] w prawo. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Aktywuj [illegible] i [illegible] w [illegible] ku prawej [illegible] [illegible] [illegible] aż [illegible] [illegible] [illegible] T-Shirt tu [illegible] [illegible] Conehe[illegible] [illegible] ruszaj [illegible] kraty wstrząsowe i przejdź ku końcowi [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] krat wstrząsowych. W następnym korytarzu jest [illegible] pryszniców parowych. Przed każdym [illegible] poczekaj aż zdechnie i ruszaj dalej. Miń [illegible] [illegible] do kolejnego krętego korytarza. Na następnym skrzyżowaniu T skieruj się za Coneheadem w lewo. [illegible] [illegible]. [illegible] w pierwszy [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] skrzyżowaniu T skieruj się za [illegible] w prawo, a potem

[illegible] Shock Bars. Potem skręć w [illegible] [illegible], a potem skieruj się w prawo. [illegible] [illegible] i skręć w prawo, do korytarza, który kończy się [illegible] dziedzińcem. Znajdziesz tu [illegible] [illegible] czymś, co wygląda [illegible] i [illegible] Doganów.

[illegible] z Doganami - po [illegible] [illegible], by wydostać się z Dodge. [illegible] [illegible] jest transporter, który Cię zabierze do [illegible] Brazzle Heights. Trafisz do [illegible] z [illegible]. [illegible] po rampie, by [illegible] (Pumpernikiel i Bagietki), a na [illegible] są dwa napoje Mr F. [illegible] do [illegible] transportera. Przeniesie Cię do [illegible] do kolejnego transportera, z [illegible] kontrolnego.

Checkpoint 9C

[illegible] z [illegible] strony [illegible]. [illegible] natkniesz się na Bagietkę. [illegible] do transportera [illegible] Bagietka. [illegible] Bagietka, by [illegible]. [illegible] Min D[illegible], który [illegible] [illegible].

Trafisz do rozległego pomieszczenia z labiryntem [illegible] nad głową. Patrolujący okolicę S.O.D-y zatłucz pociskiem Baguette. Złokalizuj okrągłą kotwicę linową na podłodze pod labiryntem. Użyj drabiny, by się wspiąć na kolejny poziom. Trzeba przedostać się do następnej platformy [illegible] prawej części pomieszczenia (patrząc od wejścia). [illegible] się tam wydostać z drabiny ostatnie [illegible], by dotrzeć do platformy i przenieść się przez transporter.

[illegible] do pomieszczenia, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] części pomieszczenia w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] płyną jeszcze [illegible]. Na [illegible] [illegible], które [illegible] w [illegible].

[illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] i znów [illegible]. Powtórz [illegible] [illegible] wować [illegible] [illegible].

[illegible] [illegible] w lewym [illegible] pomieszczenia [illegible] Dogan, którym musisz się zająć, [illegible] do [illegible]. [illegible] (ba może się ich pojawić więcej), stań na [illegible].

Po [illegible] stań na [illegible] [illegible] do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9D

Przejdź do kolejnego transportera. W [illegible] [illegible] do błękitnego portalu - [illegible] tu [illegible] Doganów. Nie dając się [illegible], [illegible] na płonący biegun, który [illegible], by [illegible] do [illegible] [illegible], [illegible].

[illegible] w [illegible] i idź [illegible]. Kiedy dotrzesz do [illegible] [illegible] się [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

[illegible] S.O.B.-ów. Spróbuj [illegible] Użyj do tego [illegible] French Bread, jest wyjątkowo skuteczny przeciw [illegible] S.O.B.-om.

[illegible] uwagę na środkową [illegible] migających punk- [illegible] by zatrzymały się na błęki- [illegible] na jednym z tych guzików, jeden z cy- [illegible] świateł zmieni kolor [illegible]. Skacz po guziku aż za- [illegible] się na błękit. Powtórz proces dla pozostałych dwu. Kiedy wszystkie trzy podświetlą [illegible] zniknie pole siłowe wokół Positronic Gohickey. Aby się tam dostać, wskocz na [illegible] platformę, która na chwilę zatrzymuje się na tym poziomie.

Wskocz więc [illegible] potrzebna [illegible]. Potem [illegible] transporter na tej platformie. Zostaniesz przeniesiony na początek długiego tunelu, przejdź do końca, gdzie jest drugi transporter. Znów się znajdziesz w pomieszczeniu z budką telefoniczną. Podejdź po rampie i zbierz Pumpernikiel, Bo- [illegible] i napoje Mr F. Trzymając się [illegible] drzwi [illegible] tunelu, podążaj aż do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9E

Ruszaj prosto ku czerwonej [illegible] przepaścią. [illegible] mostku. [illegible] potem [illegible] z początku [illegible] skakać. Ruchoma sekcja [illegible] nad nię. Jeżeli nie [illegible] i ponownie wskoczysz na most [illegible] dalej.

Na końcu mostu przejdź przez drzwi [illegible] guzikami. Stań na pierwszy [illegible] Potem stań na drugi [illegible] Dalsze guziki działają [illegible] każdego, zapamiętaj więc [illegible] kolejny rząd guzików - i [illegible] na kolejnym guziku. Powinny się [illegible] kolejne pięć. Zabij [illegible] i stań na ostatnim guziku. Przejdź przez drzwi z lewej strony [illegible] Hoserów. Ruszaj [illegible] do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9F

Aby [illegible] do kolejnej sekcji, trzeba przejść przez [illegible] mosty. Pierwszy jest podobny do [illegible] że [illegible] znacznie większe. Poczekaj, aż [illegible] przed siebie. Daj nura w pierwszą [illegible] aż pojawi się pierwsza przerwa [illegible] i znów [illegible] Zatrzymuj się w każdej alkowie. Następna kładka jest nieco dłuższa, ale można ją przebyć bez skakania. [illegible] Cię mają, śmigaj na most i graj aż do alkowy. Daj nura w alkowę. Kolejna przebieżka będzie dłuższa i trzeba dobrze odmierzyć czas. Ustaw się [illegible] prawej stronie i przyczajaj do biegu. Jak tylko [illegible] druga przerwa - startuj. Kiedy dotrzesz do [illegible] alkowy, wskakuj do niej [illegible] Poczekaj, aż miną Cię [illegible] i ruszaj do [illegible] wyścigu.

W kolejnym pomieszczeniu jest [illegible] biegnij do [illegible] drzwi. Potem [illegible] do następnych drzwi i mostu. [illegible] górze. [illegible] wytrzymaj, dopóki [illegible] niebieskiego światła. [illegible] czasie. Wskocz do [illegible] i poczekaj aż wszystko się uspokoi. Potem przebiegnij do [illegible] i daj nura w kolejne schronienie. Znów [illegible] by zauwa-

żyć pewną regularność wydarzeń. Wybiegnij, gdy [illegible] Cię minąć solidne części, i wskocz do kolejnej alkowy. Ostatnia część jest najtrudniejsza. Popatrz, jak wszystko się rusza, a gdy już załapiesz pewien rytm, wybiegnij i przeskocz na drugą stronę. Teraz skieruj się do ostatniego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9G

Na tym poziomie nie musisz właściwie bawić się z Bossem, tylko pewną łamigłówkę do rozwiązania. Kiedy wejdziesz do komnaty, znajdziesz na wprost dwie Bagietki. Gdy ruszysz, by je wziąć, ujawni się kilku Hoserów i [illegible]. Hoserzy będą się regenerować w tym tajemniczym urządzeniu i będziesz musiał unikać ich ataków, ale [illegible] opadnie na dół i tak zostanie. Jego zabijesz najpierw, [illegible] Bagietkami.

Kiedy się z nim uporasz, miń Hoserów i przebiegnij na [illegible] koniec pomieszczenia. Biegnąc zauważ [illegible] guzików w posadzce. W górze, po [illegible] jest żółty guzik. Dotknij go, ale na razie nań nie wstępuj. Teraz trzeba Ci się będzie wykazać pamięcią i re- [illegible]. Spójrz w górę i skocz na guzik. Na [illegible] odbitych na posadzce. Kiedy wskoczysz na żółty, na ułamek sekundy rozświetli się wzór, według którego musisz naciskać guziki na dole. Zapamię- [illegible]. Jeśli ataki Hoserów [illegible] napoje pana F. I tak nie przetrwasz do ostatniej bitwy.

Kiedy [illegible] zatrzymaj się na zielonym [illegible] wróć na rampę i [illegible]. Kiedy wszystko wykonasz po- [illegible] guzikiem i po- [illegible] Destabilizator Międzywymiarowy (Dimensional Destabilizer) [illegible] do teleportu.

[illegible] z budką telefoniczną [illegible] Hoserów, którzy siedzą w bud- [illegible] gdy drzwi się otworzą [illegible] Wracaj do budki. Pumpernikiel [illegible] zabiera [illegible] Hosera. Jeśli masz sporo [illegible] Mr F, możesz się nie przejmować [illegible] przed [illegible] zauważysz, że drzwi się otwierają.

Zabrawszy wszystkie [illegible]

Misja 10: [illegible] Max lub [illegible]

Ostateczna bitwa: Zizzy Balooba

Na ostateczny bój [illegible] każdy będzie musiał [illegible] wając swoich unikalnych [illegible]. Każdy też będzie musiał zniszczyć [illegible] chociaż podstawowa idea [illegible]. Każdy [illegible] trzeba będzie [illegible] by się dowiedzieć, jakimi tajnymi chwytami dysponuje [illegible].

Kurt

[illegible] przez [illegible] Zizzy'ego najtrudniejszym przeciwnikiem. [illegible] Ruszaj na prawo [illegible] wysoką [illegible] Podbiegnij ku [illegible] i czekaj [illegible]. Nie ruszaj się przez [illegible] - czas na [illegible]. Stań ku [illegible] wyjście. Daj po całej sekcji, się w [illegible] działko laserowe. Zabij je [illegible] strzałem i ruszaj [illegible] korytarza. Zabij

[illegible] Gruntа. [illegible] to, co wygląda zza lewego rogu. Weź granaty i Health (+25). Jeśli nie jest Ci potrzebne, zapamiętaj, gdzie jest, by w razie potrzeby się cofnąć.

Ostrożnie idź dalej. Zbliżywszy się do zakrętu przylgnij do lewej ściany i ostrożnie zerknij zza rogu. Kolejny odpoczywający Grunt. Snajperka i [illegible]. Wyjrzyj ostrożnie zza następnego rogu i celnym strzałem rozwal działko laserowe. Potem stań u wyjścia do korytarza i [illegible] dwa działka na przeciwległym końcu korytarza. [illegible] jest Health (+25). [illegible] na potem [illegible].

Na rogu [illegible] Super [illegible] lewej ścianie i ostrożnie przemknij w lewo. [illegible] strzałem zniszcz działko z góry, potem wymierz lunetą w dół i przesuwaj ostrożnie aż zobaczysz pierwszego z kilku Gruntów. Nie ruszaj się z miejsca i eliminuj Gruntów, gdy będą Ci wpadali na linię ognia. Jeśli któryś Cię okrąży, wróć do [illegible], zabij go i [illegible], a potem znów weź snajperkę i niszcz wrogów. W [illegible] z [illegible] Gruntów, musisz się więc postarać. Oprócz tego masz [illegible] działka laserowe [illegible] Weź Super [illegible] jest Health (+25). [illegible] korytarzu [illegible] taktyki [illegible] przed siebie i [illegible] zobaczysz drzwi wychodzące na spore pomieszczenie. Przekradaj się wzdłuż lewej ściany aż zobaczysz cień padający pod [illegible]. Przejdź w Mod Sniper [illegible] między kolumnami. [illegible] Cię [illegible].

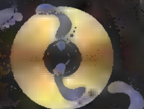
Kiedy padnie, [illegible] Zabij [illegible] przyjmiesz się [illegible] go pozbędziesz. Jest jeszcze jeden Bit, nieopodal wielkich drzwi w głębi i po lewej. Jeśli [illegible] Są tu też [illegible] Zanim wyjdziesz, weź Cloak z [illegible] schodów w głębi, a potem [illegible] w górę, by wziąć [illegible] z niskiej galeryjki otaczającej pomieszczenie.

Podejdź na [illegible] Super Chain Gun. Potem [illegible] wziąć Homing [illegible] wielkie [illegible] drzwi, przez które [illegible] Bezpośrednio z lewej masz Health (+50). [illegible] korytarzem o czerwonej wykładzinie [illegible] wielkie, kamienne przesuwne drzwi. [illegible] lacową promenadę. Nie masz [illegible] przejść. Na początku weź granat i Health (+50) [illegible] w głębi korytarza [illegible] w lewo, potem [illegible] błękitne drzwi.

[illegible] przez komnatę z [illegible] łagodnie skręcone [illegible] z prawej. Idź aż do błękitnych drzwi [illegible] Idź dalej ku kolejnym błękitnym [illegible] jest para Inviso Gruntów. [illegible] przejdź w Mod Sniper, by ich [illegible] następnymi drzwiami znów spotkasz [illegible] bój! - jak wołał Akela z Gromady [illegible].

Kurt spotyka Zizzy'ego

Zizzy Balooba [illegible] Walka będzie [illegible] wszystkie [illegible] z [illegible] generatorami [illegible].



1. [illegible] Wyciąga [illegible] laska, którą trzyma. [illegible] Zizzy wali dość [illegible] Ten [illegible] jest zygnalizowany [illegible] przed [illegible] Zizzy [illegible]

2. [illegible] Kiedy ujrzysz, że uderza laską w [illegible] Z końca laski tryska [illegible] lawy [illegible] podrywały za tobą [illegible] odpływ lawy, to [illegible] i podskakuj. Jeśli zostaniesz na miejscu, lawa zawinie Cię, [illegible] i będzie po zawodach. Inny sposób unikania lawy to wspinanie się na podstawy [illegible] komnaty.

3. [illegible] za [illegible] Cię [illegible] daleko od [illegible]

4. [illegible] Kilka razy podczas walki Zizzy [illegible] Jeśli to [illegible] Gdy mu się to uda, ekran zostanie [illegible]

5. [illegible]

[illegible]

[illegible] Weź w łapy Super Chaingun i bierz się do dzieła. [illegible]

[illegible]

[illegible] wewnątrz jednak zostało. Za pierwszym [illegible] ma połowę zdrowia [illegible] do poziomu. Za drugim razem będzie miał [illegible] pomocy dra Hawkinsa). [illegible]

[illegible]

[illegible] Battery [illegible] AA Battery. [illegible]

[illegible] się za [illegible]

[illegible] tak [illegible] i Uzi [illegible]

[illegible] wnętrze organy. Sęk w tym, że teraz musisz walić [illegible] [illegible] wal [illegible] Gatlinga i walić [illegible]

[illegible] Koniec!

Dr Hawkins (sposób najłatwiejszy)

[illegible]

Teraz [illegible] Atomic [illegible]

[illegible]

[illegible] 8 [illegible]

[illegible] Hawkinsa z Herszem [illegible] taka [illegible] Lead Blower [illegible] kiel [illegible]

[illegible] Hyde Hawkinsa [illegible]

[illegible] Atomic Toaster i [illegible]

Koniec!

Siakin

producent: Funcom/Empire Interactive
platforma: PC

The Longest Journey

[illegible] niniejszym solucję [illegible] The Longest Journey, najlepszej z gier [illegible] grać od kilku lat. Gra jest zdumiewająco obszerna, dostarczy ci wielu emocji i niezapomnianych wrażeń. Jest też ogromnie zabawna - co prawda, aby docenić jej dowcip, trzeba nieźle znać "len[illegible]

Początek pod [illegible]. Przejdź w prawo, do drzewa, spróbuj [illegible] jajo, a potem [illegible]. Uruchomi to sekwencję, w której drzewo powie ci kilka rzeczy. Wypytaj je o wszystko, co się da, i [illegible] z pomocą. Weź [illegible] w gnieździe (tego, z którego [illegible] i [illegible] w prawo. Wsłonij w szczelinę [illegible], a potem połóż na niej rzeźbę z łuski. [illegible] na tyle. [illegible] w swojej sypialni.

Rozdział 1: Penumbra

[illegible] otwórz szafę i weź małą, nakręcaną zabawkę. Przyjrzyj jej się dokładnie i wydłub oko (nad zabawkami [illegible] się tylko [illegible], ale to oko będzie ci później potrzebne do zbawienia świata). Ze stolika przy łóżku weź [illegible] i dziennik, a potem przyjrzyj się dziennikowi [illegible] w środku [illegible] (Time [illegible]). Wyjdź z pokoju i pogadaj z Zackiem. Nieprzyjemny [illegible], ale na razie nie ma to znaczenia. Gdy Zack zniknie w głębi swojego pokoju, weź [illegible] z plastikowej [illegible] na [illegible]. Potem zejdź na dół. Przyjrzyj się tablicy [illegible] i weź różową notatkę, przejrzyj ją, a potem pogadaj z Fioną. Wypytaj ją o wszystko, co się da. Weź [illegible] na stole [illegible], a potem podaj jej różową notatkę [illegible]. To był twój [illegible] i Fiona [illegible].

[illegible] na zewnątrz i skieruj się ku maszynie z lewej. W [illegible] wielkiej [illegible] zapewni [illegible]. Potem [illegible] w prawym [illegible] - jest to dość zabawna łamigłówka logiczna. [illegible] wszystkie przełączniki w poziom. Gdy tego dokonasz, zapłonie zielone światełko. [illegible] głowę, a [illegible] weź zacisk (Clamp). Odchodząc od maszyny, weź [illegible].

[illegible] w prawo i [illegible] z [illegible]. Wyczerpawszy wszystkie tematy, znów udaj się w prawo i [illegible] przez park do Akademii. Wejdź i weź gumowe rękawiczki z kosza, a [illegible] i [illegible] z [illegible]. Gdy skończysz malowanie, pogadaj z Emmą i wyjdź z Akademii. Przejdź przez park ku [illegible] i potem wejdź do [illegible].

[illegible] z Charliem [illegible] (swoim). [illegible] do stołu i [illegible] z Emmą. Na [illegible] do [illegible], a [illegible] (Timetable) i [illegible] w [illegible] z pracy. Kiedy [illegible] dla [illegible] gry. Wyjdź [illegible]. Wejdź do swojego [illegible] i otwórz [illegible], a [illegible] - aby zwabić mewę - [illegible]. Potem [illegible], co [illegible]. Wyjdź i wróć [illegible]. Wejdź [illegible]

do [illegible] i skorzystaj ze skanera (Gene Scanner). Kup kartę na cały tydzień i przesuń swoją kartę kredytową (Cash [illegible]) przed wizjerem kamery. Wejdź na peron i obejrzyj [illegible] po lewej stronie ekranu. Uważ tam klucz, który może ci się przydać.

Teraz uważaj. Przywiąż zacisk (Clamp) do sznura na [illegible] i obejrzyj gumową kaczkę. Zdejmij przylepiec, który [illegible] rozdarte rękawiczki. Nadmuchaj kaczkę [illegible] i wsłonij ją pomiędzy szczęki zacisku przywiązanego do sznura. Całe urządzenie opuść na leżący poniżej peronu klucz i wyciągnij klucz na górę. Idea polega na tym, że kaczka rozpiera szczęki zacisku, a potem, kiedy uchodzi z niej przez otwór powietrze, pozwala im się zacisnąć na kluczu.

Wejdź do pociągu. Zawiezie cię, dokąd zechcesz - spójrz tylko na ekran [illegible] i kliknij na stacji, na której zechcesz wysiąść. Teraz będzie to Waterton Bridge. Skieruj się na prawo do [illegible]. Po wyjściu znów podejdź w prawo i pogadaj z [illegible]. [illegible] Bortz. [illegible] na wideo [illegible] do [illegible]. Tak [illegible] to [illegible].

Rozdział 2: Przez soczewkę

[illegible] się [illegible] z Zackiem [illegible].

[illegible] swe [illegible] na [illegible], że [illegible] nad nim [illegible] z cukrem [illegible] to w [illegible] można by [illegible] za [illegible]

kapelusz, który zgubił. Wróć na prawo i obejrzyj rozdzielnię prądu pod słupem, a potem otwórz płytę kluczem znalezionym w metrze. Załóż gumowe rękawice i wyjmij [illegible] bezpiecznik. Wejdź za sprzątaczem do [illegible]. Spójrz na cień na ścianie - [illegible] trzeba, by mógł kogoś przerazić - i połóż kapelusz na [illegible] (rzucających cień na ścianę). Potem nakręć zabawkę (Monkey) i połóż ją na skrzyni obok stołu. Otwórz kubeł śmieci i zapal odpadki za pomocą zapałek. Poczekaj, aż Fredzio wyjdzie na zewnątrz, [illegible] - i wejdź do środka. Podejdź do Corteza i porozmawiaj z nim, wyczerpując wszystkie tematy. Kiedy Cortez otworzy przejście, zgarnij się i przejdź przez [illegible] (Shift).

Gdy odzyskasz możliwość ruchu, przejdź w prawo i pogadaj z kapłanem, wypytując go o wszystko aż do wyczerpania tematów. Początkowo tylko potrząsa głową - wkrótce zacznie [illegible], a po [illegible] wszystko zrozumiesz. Kapłan pokaże ci Marcurię, [illegible] Arkadii (w [illegible]). Zejdź po schodach, przejdź [illegible] kramów (Stalls) i pogadaj z handlarzem [illegible], który proponuje grę w trzy kubki. Na razie nie podejmuj gry, tylko przyjrzyj się [illegible]. Po wyczerpaniu wszystkich tematów z [illegible], przejdź do miejskich wrót (City Gates), a potem [illegible] do portu (Docks). Przejdź na [illegible] pomost (Small Pier) i pogadaj z [illegible] marynarzem. Spytaj go o [illegible], a [illegible]. Potem [illegible] ci [illegible]. [illegible] się [illegible] do wielkiego statku (Big Boat) w [illegible]. [illegible] o [illegible], co się [illegible] - [illegible] martw się [illegible] Bruno [illegible]. Przejdź do [illegible] i także [illegible]. [illegible] do [illegible] w [illegible] aż [illegible], że Brian [illegible] (Rolling Man).

Przejdź na rynek [illegible] kramów i zacznij rozmowę ze sprzedawcą map. Kiedy [illegible], powiedz, że [illegible] tę robotę - [illegible] w końcu trzeba [illegible] w [illegible] Marcurii. Dostaniesz [illegible] listy [illegible]. Przejdź do portu i daj [illegible] obok wielkiego statku. Nie zechce podpisać listy doręczeń, dopóki nie [illegible] mu [illegible], bo [illegible] człowiekiem [illegible]. Przejdź do miejskich wrót i spójrz na [illegible] wejścia. Pogadaj z kupcem i daj mu [illegible] to [illegible]. Wróć do kapłana i ponownie podaj mu listy doręczeń. Potem [illegible] mapę i [illegible] od niego kolejne [illegible]. Dowiesz się [illegible] do domku Brianu. Nie [illegible] się [illegible] - domek [illegible] ukaże się na mapce miasta. [illegible] do domku Westhouse'a i porozmawiaj z nim o wszystkim, a kiedy skończysz, daj mu [illegible] do podpisu. [illegible] w [illegible]. Otworzy się [illegible]. Po [illegible] pogadaj z Cortezem - [illegible] się wyjaśni. Aby [illegible]

[illegible] wroga, [illegible] a [illegible] takt nada ci [illegible] Warren [illegible].

Na koniec idź do kafejki i porozmawiaj z Charliem. Przejdź w lewo i pogadaj z Emmą - kiedy się pojawi. Spyta cię o randkę z Zackiem. Możesz iść na randkę albo zostać i obejrzeć pokaz. W obu przypadkach [illegible] skończy się tak samo.

Rozdział 3: Przyjaciele i wrogowie

Wyjdź i pogadaj z tkwiącym na korytarzu, niczym kołek, Zackiem. Kiedy skończy mówić, ruszaj do metra i wysiądź przy [illegible]. Wejdź do katedry i skieruj się ku konfesjonałom. Porozmawiaj z księdzem i dowiedz się od niego, [illegible] spotkać Warrena Hughes'a. Wyjdź i udaj się do budynku nr 87. [illegible] z dzieciakiem siedzącym na schodach - [illegible] poszukiwany przez ciebie Warren. Adresu [illegible] nie dostaniesz od [illegible] [illegible] da ci [illegible] się do odrzucenia. Musisz się włamać do [illegible] [illegible]. Przejdź do metra i podjedź do Metro [illegible].

Spójrz na [illegible] drogowe, a potem na [illegible] [illegible]. Użyj (dłoń) blokady (April [illegible] na rogu ulic) i przesuń ją tak, by śmieciarki mogły swobodnie podjechać. Przejdź dalej, do miejsca wypadku. Pogadaj z [illegible] (to ten, który [illegible]), a potem wejdź do budynku policji i porozmawiaj z [illegible] nr 2 [illegible] to [illegible] [illegible] [illegible] tędy drogą. [illegible] [illegible] [illegible] na śmieci [illegible] [illegible].

[illegible] kwatery policji [illegible] i jeszcze do [illegible]. Pogadaj z Sierżant[illegible] o archiwa. [illegible] skrzynkę z narzędziami. [illegible]. Podejdź do [illegible] [illegible] by naprawili drzwi. [illegible] im formularz zlecenia. Sam też [illegible] się formularzowi i podejdź do Sierżant[illegible], a potem [illegible] formularz. Daj go robotnikom - [illegible], nie jest to TEN formularz, wobec czego znów musisz pogadać z panią S. Pokaż najnowszy formularz fachowcom - wreszcie wezmą się do dzieła. Są tak zajęci, że musisz ich jakoś [illegible] [illegible] numer lewego [illegible]. Skorzystaj z prawego telefonu [illegible] na numer lewej budki. Potem podejdź do obu robotników: najpierw jednemu (grubemu) powiedz, że jest do niego telefon, potem zrób to samo z chudym. Fachowców masz z głowy. Ze[illegible] dwa przewody [illegible] drzwi się otworzą! Genialne. Ale trzeba ci się jeszcze pozbyć [illegible] w lewo, spójrz na półki za nią [illegible] [illegible] się zajmie [illegible] April [illegible] kilka przewodów [illegible] [illegible] będzie [illegible] podłożyć komuś [illegible] [illegible] najlepszy [illegible].

[illegible] a potem [illegible] w lewo [illegible] z tkwiącym [illegible] się [illegible] ten sam, [illegible] April [illegible] w [illegible] Hernandez i weź [illegible] [illegible] do środka. [illegible] i weź [illegible]. Weź [illegible] na [illegible] [illegible].

[illegible] a [illegible] wszystko, co się [illegible]. [illegible] Poszukaj [illegible] szybko [illegible]

[illegible] z zabawki. I to wszystko. Wyjdź na korytarz i, korzystając z karty kredytowej, weź puszkę Soda Coli z automatu. Potem przyłóż oko gliny do czytnika i wejdź do Archiwum. Spójrz na drukarkę, a potem skorzystaj z komputera. Wyszukaj akta Warrena [illegible] a [illegible] imię jego siostry i poszukaj jej [illegible] numer, pod którym znajdziesz jej dalsze akta). Wydrukuj akta siostry i poszukaj dalszych informacji. Dotarłszy do danych o Kościele Voltec, kliknij na imieniu Jacoba McAllena. Poszukaj dalej i zapisz symbole, które ukażą się na dole ekranu. [illegible] a potem [illegible] ścianą [illegible] [illegible] [illegible]. Przejrzyj teczkę i weź kryształ z danymi. Wychodząc obok Sierżantowej zabierz leżący na ziemi śrubokręt (Screwdriver). A potem wyjdź z kwatery policji.

Wróć do budynku nr 87 i daj Warrenowi wydruki dotyczące jego samego i jego siostry. [illegible] wskazane [illegible] przezeń miejsce. Nie wchodząc do garażu przyjrzyj się stojącej przed nim maszynie [illegible] i włóż do niej puszkę Soda Coli. [illegible] puszkę Soda Coli. [illegible] użyj kawałka [illegible] na [illegible] [illegible] [illegible] do garażu w porcie.

Zostaw [illegible] i wejdź. Pogadaj z [illegible] rem i daj mu kryształ z danymi, a potem spytaj, czy nie zechciałby zrobić [illegible] nowej karty identyfikacyjnej. Daj mu antygraw zdobyty na miejscu katastrofy i wyjdź. Wróć do katedry i [illegible] Cortez'a z kapłanem. Kiedy [illegible] pójdzie sobie precz, porozmawiaj z Cortezem. Nie [illegible] w [illegible], ale [illegible] gdyby ktoś [illegible]!

[illegible] East Venice i Border Hawk. [illegible] April udać się na górę [illegible]. [illegible] z Charliem i [illegible].

Rozdział 4. Potwory

[illegible] (The Journeyman Inn). [illegible] z [illegible]. Kiedy [illegible] do [illegible] [illegible]. Porozmawiaj z nim [illegible] [illegible] o [illegible]. [illegible] April [illegible]. [illegible] [illegible] wyjdź. [illegible] April [illegible]. Po wyrażeniu zgody wyjdź i udaj się do miasta.

[illegible] City Green [illegible] i zapukaj do drzwi [illegible], aż [illegible] co, o co [illegible] da. Poproś o pomoc w [illegible] ze [illegible]. Opowie ci historię o Bogu, który [illegible] z nieba. [illegible] wyjdź i udaj się do domku [illegible]. [illegible] z nim o wszystkim. Usłyszysz [illegible] ludziach. Przejdź [illegible] rynek i udaj się do [illegible]. Kaplan [illegible] w [illegible] [illegible] i podaj mu listy [illegible]. Da ci [illegible].

[illegible] w [illegible] się [illegible] - [illegible] do [illegible] [illegible]. Wyjdź z [illegible] i przejdź do oberży, a potem spytaj o [illegible] Tun Luwe. Dowiesz się [illegible]. Wyjdź i udaj się do portu na [illegible]. [illegible] o kolejną z jego prze-

[illegible] opowieści, a gdy [illegible], każ April powiedzieć, że chętnie posłucha opowieści o Bogu, który [illegible] z nieba (God who fell from the sky). Dowiesz się [illegible] (Marmun). [illegible] i [illegible]. Zejdź schodami w dół. [illegible] z [illegible] możliwość [illegible] kilku [illegible]. Powiedz Yelinowi, że nie bardzo wiesz, o jaką księgę [illegible], ale [illegible] dowiedzieć o skrzydlatym ludzie (Flying People). Przeczytawszy księgę, dowiesz się, że lud ten [illegible] na wyspie Alais. Tego ci było trzeba.

Wróć do portu i spytaj starego [illegible] opowieści o wyspie Alais i skrzydlatych ludziach. [illegible] [illegible] jest to wyspa, ale jego łódka jest [illegible] odpowiednia do takiej podróży. Przejdź do kapitana i spytaj, czy nie przewiózłby April na rzeczoną wyspę. Jednak stoją temu na przeszkodzie trzy rzeczy: po pierwsze, kapitan jest [illegible], [illegible] człowiekiem - nie lubi kobiet na pokładzie, po drugie, od [illegible] nad wodami panuje martwa cisza, bo [illegible] wszystkie wiatry, a po trzecie - kapitan nie ma nawigatora. No dobrze, wszystko po kolei.

Przejdź do [illegible] żeglarza i pogadaj z nim. Dowiesz się, że kapitan [illegible] wobec niego dług wdzięczności [illegible] na życiu, [illegible] jak widać na załączonym obrazku - [illegible]. Ale [illegible] nie bardzo jest skłonny do [illegible], chyba że odzyskałby dla niego jego [illegible], którego stracił na [illegible] miejskich [illegible] doma to [illegible], że wilki morskie [illegible] [illegible], gdy tylko [illegible].

No dobrze. Udaj się na rynek, do [illegible] za [illegible] wymianę [illegible]. [illegible] żeglarzowi [illegible] do [illegible], przypomni kapitanowi o tym, [illegible] winien [illegible] przysługi. Dowiesz się o [illegible] przeszkodach - braku wiatru i nawigatora.

Czas na dodatkowe przygody.

Udaj się na North Road. Po drodze [illegible]. Kruk [illegible] tworem [illegible] [illegible] w potrzebie. Kiedy [illegible] idź ku mostowi. Spotkasz tam [illegible] East Venice, to [illegible], pamiętać, że taki [illegible] [illegible]). Jest to przedstawiciel ludu Ban Bandu. [illegible] swego [illegible]. [illegible] i poproś, by się rozejrzał. Kiedy odleci, skieruj się w [illegible] ku mostowi. Ha! [illegible] tędy nie przejdziesz. Wróć w lewo. Przy zakręcie drogi siedzi [illegible] April, by pomogła jej dostać się do domku. [illegible] tak jak [illegible] który mówi, że je [illegible], ale co [illegible] do jej domku. Domek też [illegible]. Wyjdź.

Kiedy April zostanie sama, przyjrzyj się [illegible] a potem weź stojącą obok miotłę i [illegible]

że [illegible] wykończy zaginiony kruk Ben-Bandu. Jego [illegible] wieść jest równie krótka, co wstrząsająca. Stanowił to w [illegible] okrutny potwór zwany Grbblem, który wykorzystuje łatwowierność zagubionych w puszczy wędrowców. No, ale zaraz mu pokażemy, że się okropnie naciął! Weź [illegible] ze stołu małą [illegible] i rozwal nią okno w głąb, a potem chwyć kruka i wyrzuć go przez okno. Zanim kruk zdąży [illegible] otworzyć drzwi z zewnątrz, do chatki wpadnie wściekły Grbbl. Z lewej, pod [illegible], znajduje się [illegible]. Użyj jej przeciwko potworowi... i dołącz mu [illegible] (ciekawe, że nieszczęśnicy czyhający w głębokich lasach na bezbronnych, zagubionych wędrowców, kończą niemal schematycznie - w kotle albo w ogniu).

Wyjdź przed chatkę i udaj się do wioski ludu Banda. Pogadaj ze starszym krukiem (Elder Mole), potem z krukiem, a na końcu z Ben-Bandu i jego bratem. Wejdź do jamy duchów (Spirit Dig) i połóż się na łóżku. Rozejrzyj się i wysłuchaj wszystkiego, co ci mają do powiedzenia duchy - i to [illegible], i te złe.

Rozdział 5: Tam i z powrotem

[illegible] się, pogadaj ze starszym krukiem. Powiedz mu, że April [illegible] Bak Baar (cokolwiek by to znaczyło). Sympatyczny kruk da ci kawałek dysku. Obudź kruka i ruszaj na [illegible] w prawo. Przejdź przez most i weź jeden ze [illegible] kwiatków. Zbliż się do szczytu wzgórza i spójrz na [illegible] się w powietrzu zamek. Podejdź doń i [illegible]. Spójrz na krzak w prawym dolnym rogu i spróbuj zerwać jagody. Wezwij kruka (głosem fletu) i każ mu zerwać jagód. Zmieszaj jagody z płatkami [illegible] otrzymanym w ten sposób kremem posmaruj [illegible]. [illegible] i wejdź do zamku...

[illegible] gargulca w prawym dolnym rogu i wetknij mu w [illegible]. Zamuchnij płomienie z dłoni i daj [illegible], a potem weź z jego łap [illegible] sól. Potem znów [illegible] płomienie. Przejdź na dół ekranu i [illegible]. A potem szybko podbiegnij do drzwi, zanim [illegible] w dół. Spójrz w zwierciadło i spróbuj wejść [illegible] nim [illegible]. Na razie to ci się nie uda - zapukaj do [illegible] drzwi, a gdy się [illegible] kolejną [illegible], kręć nią i szybko pobiegnij ku następnym [illegible]. Przejdź przez nie - [illegible] gargulców [illegible]. [illegible] się do wieży. Kiedy pojawi się Roper Klacks, [illegible] na magiczny pojedynek (Roper Challenge). A [illegible] mu kalkulator. Zły czarodziej zniknie, [illegible] Krasnowej Damy, a ty [illegible] April wejść do wieży i [illegible] przy oknie. Weź fiolkę i otwórz okno, a [illegible] kruka. Weź białą fiolkę z szafki na [illegible] czaszki, by odsłonić [illegible] fiolkę. Potem [illegible] wszystkie fiolki. Biała to chmury (Clouds), żółta to [illegible] (Silk), niebieska to lód (Ice), a zielona to [illegible]. [illegible] na [illegible] i [illegible] zaklęcia. Podejdź do kotła (w prawym dolnym rogu) i weź żółtą [illegible]. [illegible] do kotła [illegible] (w całej, a nie [illegible]). Weź [illegible] z wieży. Podejdź do zwierciadła i [illegible] April [illegible] - stanie się niewidzialna i będzie mogła [illegible] kotła [illegible]. Wróć do wieży i włóż [illegible] - teraz April [illegible] innych czarów.

[illegible] do kotła i [illegible], jak [illegible] u [illegible] kolejności: żółta, biała i niebieska - [illegible] liścia (Light as Leaf Potion). Weź [illegible]. [illegible] April [illegible] jej [illegible] fiolkę pod zaklęciem [illegible] napojów: biała, czerwona, niebieska - napój wiatru (Wind Potion); czerwona, czerwona i błękitna - napój wybuchowy (Explosive Potion); zielona, żółta i niebieska - napój [illegible] (Binding Potion). [illegible] podejdź [illegible]. Użyj na kryształ napoju [illegible] (Bind Magic Potion), a potem [illegible] kryształ [illegible] Potion). Daj napój wiatropędny (wywar z [illegible]) krukowi i wypuść go przez okno.

[illegible] do miasta.

[illegible] na przystań i pogadaj z kapitanem Nebevay. Powiedz mu, że Roper Klacks jest już [illegible] w czasie przeszłym. Twardziel nadal się upiera, więc użyj [illegible] wiarygodnego. Teraz kolej na ustalenie, czego mu trzeba. Przejdź do [illegible] i daj [illegible] kobiecie. Powiedz jej, że jest dla niej [illegible]. Kiedy odejdzie, przejdź do świątyni i porozmawiaj z Tobiasem. Powiedz mu, że płyniesz na wyspę Alais, a dostaniesz od niego talizman równowagi. Teraz już możesz wypływać. Idź na przystań i zgłoś się do kapitana.

Rozdział 6: Sztorm chaosu

[illegible] do [illegible] i weź z niej jedno jabłko. [illegible] się po schodach na mostek i spójrz w kulę (Orb). Pogadaj z nawigatorem (Tun Luoc). Dowiedz się, [illegible] kompas, i pogadaj z kapitanem. Trzeba [illegible] z mostka i zmienić kurs - kapitan dba o statek, April o cały świat. Zejdź na pokład główny - usłyszysz odgłosy zbliżającego się sztormu chaosu. Zejdź pod pokład. [illegible] jeden z [illegible] i wetknij [illegible] do worka z mąką. Weź [illegible] jabłko, a potem wróć na mostek i pokaż [illegible] jabłko kapitanowi. Gdy sobie pójdzie, spytaj Tun Luoc, czy April nie mogłaby przez chwilę posterować, a potem połóż talizman na kompasie. Powiedz Tun Luoc, że zmyła trochę odbiegła od kursu. [illegible] popraw pomyłkę - a ty [illegible] ją [illegible], że, niestety, zbliża się burza.

Gdy sztorm dopadnie statek, podejdź na mostek i weź talizman. Kapitan zobaczy, co robisz, natrzyjazy na April [illegible] zejść pod pokład. [illegible] talizman w skrzyni. Weź [illegible] (jest obok wora z mąką) i spróbuj otworzyć nim skrzynię. No, tak... [illegible] wymyślić [illegible].

Rozdział 7: Zwierciadło głębokiego błękitu

Pogadaj z krukiem. Kiedy odleci, poczekaj, aż na prawo od [illegible] pokaże się mała głowa. [illegible], spróbuj do niej przemówić, a potem [illegible] Hal Zdrojny. [illegible] jednak nie? Znajdziesz się w podwodnej grocie. Spójrz na [illegible] rysunek, potem na prawo. Dowiesz się, jak [illegible] pod wodą i jak rozumieć język Merrainów. Spójrz na jedną ze [illegible] przyłożywszy usta do błękitnej [illegible] się, że [illegible] wyszukany [illegible] i [illegible] April wziąć go w usta (Yellow). [illegible] oddychać pod wodą. Dobra... nic [illegible] by wyrzucić [illegible]. Daj [illegible] w okrągły otwór pośrodku groty. Przepłyń w lewo i [illegible]. Weź czarną perłę. Popłyń ku [illegible] nyć [illegible]. Wróć do czerwonego [illegible] i [illegible], i potem połóż wszystko z [illegible] całość (Złotą Perłę). Popłyń do [illegible] syreny (Mermaid). Trzeba [illegible], że [illegible] jest nie[illegible] tylko [illegible] wy[illegible] na [illegible] (Seaweed) [illegible]. [illegible] się, że w [illegible] do [illegible] i [illegible] z lewej, [illegible] na [illegible].

[illegible] w [illegible] miejscach i od[illegible]. Pierwszy z kryształów [illegible] w [illegible] dolny otwór, [illegible].

Drugi kryształ trzeba wetknąć w lewy górny otwór i trzy razy go obrócić. Trzeci kryształ włóż w prawy [illegible] i obróć go dwa razy. Czwarty kryształ włóż w otwór lewy dolny i obróć go dwa razy. Teraz trzeba obrócić wewnętrzne pierścienie. [illegible] - lewo i góra, [illegible] - prawo i dół, [illegible] - prawo i dół. Ołtarz rozbłyśnie i otworzy [illegible].

Obejrzyj rzeźby na ścianach, a potem przyjrzyj się symbolowi po lewej. Wypłyń na zewnątrz i wróć do miasta. Powiedz syrenie o swoich odkryciach. Okaże się, że - być może - jesteś osobą z proroctwa i jako taka będziesz miał szansę poprawy swego losu. Weź harpun i popłyń z nim na prawo od [illegible]. Dotarłeś do wraku, gdzie [illegible] się [illegible] (Snappaw). Ogłusz go harpunem, a potem (ikona dłoni) wyrwij mu ząb, bez którego nie przekonasz syreny o [illegible]. Potem wpłyń do wraku i weź talizman. Wróć do jaskini z ołtarzem i [illegible] swój talizman do [illegible]. Odsłoni się nisza - weź z niej połówkę kamiennego dysku. Wróć do syreny i pokaż jej kolejno kieł [illegible], połówkę dysku i talizman. Syreny wyniosą się na brzeg - teraz trzeba ci odnaleźć [illegible] lud.

Rozdział 8: Ponowne zjednoczenie

Na plaży weź linę. Potem przejdź w lewo, ku skałom. Zajrzyj do dziury (Hole) pośrodku ekranu, a potem przywiąż linę do młodego drzewka (Sapling) i opuść się na dno szczeliny. Przeszukaj rumowisko (Rumble) i weź kamienny klucz. Wespnij się ponownie na górę i weź linę. A potem wróć na plażę. Wezwij kruka (dźwiękiem fletu, oczywiście). Wyślij go do dżungli, a kiedy wróci, skieruj się do dżungli i wulkanu. Na miejscu zajrzyj w otwór [illegible] i włóż kamienny klucz w [illegible] otwór, a potem obracaj go, aż wyczerpiesz wszystkie możliwości i w prawym górnym rogu zaczną się pojawiać znane ci już symbole. Jednocześnie zajrzyj w szczelinę (na lewo i w dół) i [illegible] wzory [illegible] z czterema symbolami ([illegible] je [illegible]). [illegible] ci będą wzorki towarzyszące widokom ruin [illegible], posągu nad skałami (Cliff), drzewa [illegible] i wulkanu (April [illegible] i powie, że ktoś patrzy na nią z drugiej strony). Wyjmij klucz i cofnij się na polanę.

Spójrz na widoczne w głębi [illegible] drzewo (Large Tree). Wróć do dżungli i teraz na mapce wybierz drzewo. Znalazłszy się na miejscu, porozmawiaj z [illegible]. Dowiesz się, że [illegible] w [illegible], ale [illegible] tam dostać, trzeba zrobić [illegible]. [illegible] musisz jakoś obudzić giganta, który zasnął przy jednym z [illegible], a jego straszliwe chrapanie [illegible] czegokolwiek sensownego. Trzeba połączyć [illegible] w jedną linię przekaźnikową, dzięki której prześlesz wiadomość do olbrzyma.

Wróć na [illegible] ruin, podejdź do [illegible], a [illegible] włóż klucz w otwór. Obracając klucz kilka razy w prawo, wywołaj [illegible] symbol odpowiadający skałom (Cliff), a potem obracaj klucz w lewo, aż pojawi się symbol wulkanu. Wyjmij klucz i przejdź [illegible], a potem [illegible] w prawo ku [illegible] w dali skałom. [illegible] razie nie [illegible], bo [illegible]. Spróbuj zdjąć [illegible], choć [illegible] wypłoszyć. Dotarłszy do skał, spójrz na [illegible] i na [illegible], a potem na [illegible]

Wetknij klucz w [illegible] posągu i [illegible] w prawo [illegible] sześć obrotów); potem [illegible] w lewo [illegible] (trzy obroty w lewo). Teraz weź klucz i przenieś się do [illegible] drzewa. Tam też stoi posąg, który trzeba [illegible] z pozostałymi. Obróć klucz w prawo, aż ukaże się na nim symbol drzewa (chyba sześć obrotów w prawo), a potem obracając kluczem w [illegible] wywołaj na górnym [illegible] wizerunek symbolu odpowiadającego skałom (Cliff [illegible] w lewo). Wyjmij klucz i [illegible] wyżej. Krzyknij [illegible] w ucho posągu - gigant powinien się obudzić. Przekonaj go, że [illegible] [illegible], że żywisz wręcz uczucia do [illegible] [illegible] większy i dwadzieścia siedem razy cięższy?). Idź tam, dokąd cię [illegible] - na mapce pojawi się nowa lokacja. Spytaj [illegible] kraby (Oriowol) i powiedz mu o biedaku na plaży, któremu trzeba pomóc. Idź za olbrzymem na plażę, a potem na skały.

Pogadaj [illegible], a potem - gdy zacznie się skarżyć na [illegible] przynęty (Lure) - daj mu czerwony papierek po cukierku [illegible] i wróć do drzewa. Wejdź na górę pnia (kręta ścieżka [illegible]) i obejrzyj kuszę, a potem wejdź i [illegible] nie [illegible] się do roboty. Wejdź za nimi na górę i pogadaj z [illegible] Wickiem - dowiesz się, że brak im [illegible]. Wróć do siedziby dobrodusznego olbrzyma [illegible]. Weź [illegible] z węd[illegible], a potem od razu przymocuj nić do liny, [illegible] April znalazła na [illegible]. Z tym wszystkim wróć na drzewo, do [illegible] przy [illegible] Daj Wickowi [illegible], a potem, gdy [illegible] [illegible]. Potem [illegible] i [illegible] dźwignię. [illegible]

[illegible] nie [illegible] pomóc [illegible] na drugą stronę. Przyjmij [illegible] (Upcraft), a [illegible] na [illegible] wiatru, a April [illegible] eliksir [illegible]. [illegible] ponad rozpadliną. Przejdź przez [illegible] i [illegible] z dzieckiem i kobietą w głębi, a potem podejdź [illegible] i poproś o pozwolenie wejścia do zamku.

[illegible] jest [illegible] legend[illegible]. Wróć do [illegible] nika, starca, dziecko i kobietę [illegible]. Potem [illegible] podejdź do wartownika i odpowiedz na [illegible] pytania (właściwa odpowiedź za każdym razem [illegible] zdaniem "I've no idea"). Wejdź do zamku [illegible] gędźbiarką (Teller).

Podwodni [illegible] przed ogromną skałą. Odsuń piasek i spójrz na mały otwór, który się pojawi. Przemów do otworu i wejdź przez większy otwór na szczycie. Dotknij [illegible] przemów do smoka. Otrzymasz błękitny kryształ i zostaniesz zabrany do siedziby mrocznego ludu. Przemów do mrocznego. Otrzymasz mapę do siedziby strażni[illegible] oraz kolejną część dysku.

Rozdział 9: Cienie

Trafi[illegible] po[illegible]. Spróbuj udać się do miasta. Niestety, [illegible] do katedry. [illegible] Wypytaj go o [illegible] Vanguard [illegible] House. Pojawi się Gordon Halloway, tajemniczy [illegible]. Nieważne, co April odpowie na jego [illegible] - rezultat będzie taki sam. Odzyskawszy [illegible], porozmawiaj z Zackiem. Potem otwórz [illegible] na zewnątrz.

[illegible] i przemknij w prawo. [illegible] do kaplicy. Niestety, znów ci przeszkodzą strażnicy. [illegible] tajemniczymi drzwiami. [illegible] i wypytaj ją o wszystko, co się da.

Rozdział 10: Ponowne narodziny

[illegible] w Arkadii. [illegible] do [illegible] z Brianem Westhouse'em. Porozmawiaj z [illegible] [illegible], a potem spróbuj zajrzeć do świątyni. Idź do City Green i pogadaj z Abnaxusem. Dostaniesz od niego ostatni kawał kamiennego dysku. Teraz idź do Enclave. Połóż kawałki dysku w małych kręgach na posadzce. Kamień mrocznych połóż na samym dole, kamień Venarów włóż w lewy otwór, kamień Alatien w górny otwór, a kamień Bandu w prawy. Niestety, nic się nie dzieje, bo smok ma zatkaną paszczę - mówiąc poetycko, zanieczyściły mu ją gołębie. Wezwij kruka i [illegible] oczyścić smoczy pysk. No, i dobrze. Zejdź na dół i spróbuj spuścić wodę, pokręcając kołem. I to ci się nie uda, wobec czego wróć na górę i pogadaj z bibliotekarzem. Wypytaj go o wszystko i poproś, by odblokował koło. Spróbuj obrócić je jeszcze raz - tym razem ci się uda. Weź dysk, wyjdź z enklawy i popatrz, co się wyrabia.

Rozdział 11: Rodzeństwo

April ponownie znalazła się w Akademii. Leciwa dama w domku pomiędzy światami poradziła April, by robiła to, co umie najlepiej. Weź pędzel i paletę [illegible]. W wyniku [illegible] wydarzeń otrzymasz kolejny kryształ. Po powrocie do [illegible] się do metra i [illegible] przy [illegible]. Musisz się jakoś dostać na pokład [illegible] promu - bo wejścia do świata strażników należy szukać wśród gwiazd.

Udaj się do [illegible] Flippera po lewej [illegible] dokumenty. Pogadaj z nim i daj mu gwiezdną mapę (Starmap). Teraz udaj się do Metro Circle - wejdź do windy w głębi po lewej - [illegible] policjant [illegible] się tu [illegible], ale teraz masz nowe dokumenty.

Przejdź do sklepu z odzieżą po lewej i przebierz się tak, by [illegible] promu z [illegible] cię za [illegible]. Weź pizzę z kosza na śmieci - [illegible] czy się nie przyda. Przejdź do promu (Shuttle). A potem spytaj policjanta o budynek MTI. Wyjdź na [illegible]. Pogadaj z recepcjonistą i pokaż mu pizzę. Znajdziesz się w biurze McAllena [illegible] jego biurko. Potem porozmawiaj z McAllenem i popatrz, co się zacznie dziać...

[illegible] swobodę ruchów, spójrz na komputer [illegible] go otwierając drzwi w górnej części ekranu. [illegible] April wybiec przez te drzwi [illegible] w dół [illegible] i [illegible]. Porozmawiaj z Cortezem [illegible] Okazuje się, że Cortez i McAllen to [illegible] dwie strony tej samej monety... a [illegible] pomarańczowego tego samego czworościanu. Wróć do [illegible] komputerowej i za pomocą komputera [illegible] April [illegible] McAllenowi. Skorzystawszy z elewatora [illegible] McAllena, a potem wróć do [illegible]. Burns [illegible] April, za co właśnie [illegible] No dobra. Dowiesz się, gdzie jest wejście do świata strażników. Wróć do Metro Circle, potem skorzystaj z [illegible] do górnego miasta, a na koniec [illegible] się do [illegible] (Tibet) i pogadaj z [illegible]. [illegible]

Rozdział 12: Kraina snów

[illegible] otworzyć drzwi toalety [illegible], a gdy się okaże, że są zamknięte, wejdź do toalety dla panów. Skorzystawszy z karty kredytowej [illegible] (Dispenser) i kup... no, może nie będziemy wyjaśniać dokładnie, co to takiego - wystarczy, że powiemy, iż w porównaniu z tym, co nabyła April, [illegible] [illegible]. Potem przesuń kubeł na śmieci i [illegible] kratę (Grill), korzystając z monety. Potem usuń kratę, [illegible] się w szyb wentylacyjny. Spójrz na świecący ekran z lewej w dole, a potem kliknij na kanał obsługi, wyjście nr 1 (Service Duct Exit 1). Wyszedłszy z kanału, spójrz na kamerę i [illegible] z niej kabel, a potem szybko wejdź [illegible] w [illegible] na ekran wyboru wyjście 2 [illegible] dla panów Instant Heal (koplonio-nedalne w [illegible] do kubka z kawą (Coffee Mug). Znów [illegible] w [illegible] i zobacz, jaką [illegible] swym [illegible] wym [illegible]. Gdy [illegible] ją [illegible] [illegible] swe [illegible] do [illegible] i [illegible] płaszcz weź z kieszeni [illegible]. Spójrz na tablicę poszukiwanych (Bounty Board) po lewej. Wybierz strażnika przy bloku więziennym (Cell Block) i odwołaj go z [illegible] (Off Duty). Spójrz na ekran komputera, [illegible], by znaleźć numer celi, w której uwięziono [illegible] strażnika równowagi (wskazówka - to cela, w której więzienie [illegible] na rozkaz G. Hallowaya). Wyjdź przez drzwi i [illegible] się w głąb korytarza (Far Corridor). Otwórz pokrywę [illegible] nr 5 i użyj klucza znalezionego w płaszczu strażnika, który [illegible] na nieśmiertelną chwałę w KB [illegible]. Niedowiarkom zwracam uwagę, że April wzięła [illegible] do kawy ładunek, który byłby wyłączył na [illegible] [illegible] gotowość bojową nawet w kilku słoniach [illegible] - [illegible] i [illegible].

Uwolniwszy [illegible] porozmawiaj z nim, a potem wróć do biura strażników. Spójrz na [illegible] służb, najpierw odwołaj strażnika w rejony odpoczynku (Rest Area), a potem wyślij na odpoczynek (Off Duty) strażnika przed śluzą (Air Lock). Wróć do bloku więziennego i przejdź w prawo. A potem jeszcze raz skieruj się w prawo. Trafiwszy do śluzy porozmawiaj z Adrianem i naciśnij czerwony guzik odpalenia kombinezonów. Coś jest, niestety, nie tak. Spójrz na kombinezon (Pod) po prawej, a potem porozmawiaj [illegible] okazuje się, że brak mu filtru do [illegible]. Wróć do centrum straży i odwołaj ze służby kolejnego strażnika w Rest Area, a potem odwołaj strażnika z rejonu ładowni (Cargo Bay). Wyjdź z biura i [illegible] się w głąb [illegible] korytarza. Wejdź do ładowni i użyj terminala komputera z prawej - musisz poznać numer skrzyni z [illegible] cię towarem. Przejrzyj wszystkie skrzynie, aż znajdziesz tę, która jest [illegible] - w głębi i po lewej. Weź z niej filtr i wróć do biura. Znów powtórz manewr ze strażnikami i przejdź do śluzy. Zmień filtr w kombinezonie, porozmawiaj z Adrianem i naciśnij guzik. Popatrz, jak April [illegible] w [illegible] i [illegible] na [illegible].

Rozdział 13: Najdłuższa podróż

[illegible]

[illegible], a [illegible] Adriana, ale on [illegible] guzik [illegible]. Gdy drogę zastąpi [illegible] (Chaos Vortex), użyj [illegible] Bind Magic na talizmanie, a potem [illegible] przeciwko chaosowi. Kiedy [illegible], przejdź na drugą stronę przepaści (po prostu kliknij na niej), a potem ruszaj ku wieży. Wkrótce czeka cię nowa konfrontacja - z [illegible]. Pokaż mu [illegible] na początku gry znalazła dla ciebie Fiona. Kiedy wszystko wróci do normy, niezwłocznie ruszaj na wieżę. Dotarłszy do [illegible], wezwij kruka i każ mu zobaczyć [illegible]. Wyślij go, by przyjrzał się z bliska [illegible] (Cone Structure), a potem studni [illegible] (Well of Making) i [illegible] (Canyon). Na koniec [illegible] jeszcze wyślij go, by przyjrzał się studni i [illegible]. Woda, która wypłynie, [illegible] utworzy [illegible] most, po którym [illegible] do studni. Dotknij wody i włóż w [illegible] dysk [illegible], a potem [illegible]. Popatrz na rozwój wydarzeń, a gdy [illegible] wykorzystaj [illegible] przeciwko Gordonowi...

i popatrz [illegible] na epilog. Nic!

...Nic April, jak myślisz, [illegible]...

Po ukończeniu najdłuższej podróży możesz [illegible] z której po części [illegible]. [illegible] w końcu, ale [illegible]. [illegible] firmy FUNCOM.

[illegible]

El General Magnifico

producent: Looking Glass Technologies
platforma: PC

Część 2

Thief 2: The Metal Age

Poziom: veteran

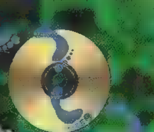
Zadanie 8

Stałem w mrocznym zaułku, wyczekując momentu, gdy [illegible]

[illegible]

Zadanie 9

[illegible]



Zadanie 10

Poziom: veteran

[illegible]

[illegible]

Zadanie 11

[illegible]

Poziom: veteran

producent: Interplay/CD Projekt
platforma: PC

Icewind Dale

[illegible] Wrotach Baldura, dodatku Opowieści z wybrzeża mieczy i Planescape Torment rzesze wiernych fanów z niecierpliwością oczekiwały kolejnej gry z tej serii. No i w końcu się doczekaliśmy - pudełko z Doliną lodowego wichru leży tuż obok, posłusznie czekając na rozpakowanie. [illegible]

Zaczynamy!

Jak to w większości RPG bywa, rozgrywkę rozpoczniemy od skompletowania drużyny, z którą wyruszymy na poszukiwanie przygód, sławy, no i oczywiście - pieniędzy ;-). W odróżnieniu od np. Wrót Baldura, w Icewind Dale na starcie tworzymy pełną drużynę - podczas rozgrywki [illegible] z nich zechce się do nas przyłączyć. Dzięki temu stworzenie silnej drużyny nabiera dodatkowego znaczenia i może nam ułatwić dalszą rozgrywkę. Moimi wybrańcami zostali oni:

1 Profesja - paladyn, rasa - człowiek. Dysponuje on na starcie czterema punktami umiejętności - dwa z nich przeznaczamy na umiejętność walki halabardami i dwa na biegłość w walce długimi mieczami. Przy rozwijaniu statystyk szczególny nacisk należy położyć na maksymalne zwiększenie siły, kondycji i zręczności. Nasz paladyn prawie zawsze będzie walczył w zwarciu, przyjmował na siebie olbrzymią liczbę ciosów i blokował wrogom dostęp do słabszych członków naszej drużyny, dając im tym samym czas na spokojne rzucanie czarów, strzelanie z łuków itd. Wysoka statystyka siły pozwoli mu nosić spore ciężary zarówno w plecaku, jak i na sobie (pełna zbroja płytowa do najlżejszych wszak nie należy), a także powodować olbrzymie [illegible] w szeregach wroga. Zręczność pozwoli mu [illegible] ciosów przeciwników, zachowywać równowagę i wyprowadzać pełne, natychmiastowe kontruderzenia. Kondycja będzie również bardzo przydatna, albowiem w gradzie ciosów, które na niego spadną, nawet najbardziej zwinny "tancerz" będzie zmuszony doznać obrażeń. Kolejną statystyką ważną dla paladyna jest charyzma - to on będzie prowadził konwersacje z wszystkimi napotkanymi postaciami, [illegible]. Wysoka charyzma pozwala negocjować lepsze ceny, a nam rozmówcy będą się bardziej ufni [illegible]. Jeśli zaś chodzi o ostatnie dwie statystyki - mądrość i inteligencję, to proponuję maksymalnie je pomniejszyć - paladyn jest przecież wojownikiem - kto powiedział, że musi być inteligentny?

2 Profesja - łowca, rasa - półelf. Również on na starcie dysponuje czterema punktami umiejętności - dwa przeznaczamy na biegłość w walce mieczami oburęcznymi (Great Swords) i dwa na umiejętność posługiwania się łukami. [illegible] Jeśli chodzi o statystyki, to nasz łowca rozwija podobnie jak paladyn. Podstawą jest zręczność, zapewnia [illegible] celność [illegible]. Jako drugą zwiększamy siłę - łowca to nasz drugi i ostatni [illegible] - często będzie zmuszony [illegible] paladynowi z [illegible]. Również [illegible] kondycji [illegible] W [illegible], będziemy zmuszeni go [illegible]. Pozostałe statystyki (inteligencja, mądrość i charyzma) nie są zbytnio ważne [illegible], podobnie jak paladyn, nie musi być mądry [illegible] (charyzma).

3 Profesja - złodziej, rasa - niziołek. Dysponuje dwoma punktami umiejętności, które przeznaczamy na biegłość w wykorzystaniu [illegible] mieczy i broni miotającej (Missile Weapon). Dodatkowo rozwijamy zdolność [illegible] do 80% i [illegible] do 30%. Podstawową cechą złodzieja jest zręczność - koniecznie należy [illegible] ją do maksimum. Tylko szybki, zręczny złodziej ma szansę dobrze spełniać swoje zadania. Siła i wytrzymałość nie są szczególnie ważne, jednak mimo wszystko [illegible] je rozwinąć możliwie maksymalnie. Kosztem inteligencji i mądrości. Charyzmę sugeruję ustawić na średnim poziomie - wzbudzający zaufanie złodziej ma większe szanse coś ukraść niż obwiesi, któremu wszyscy patrzą na ręce. Podstawowym zadaniem, jakie będzie pełnił złodziej w naszej drużynie, jest zwiad - do tego nadaje się idealnie. Pozostając w cieniu, przemieszcza się praktycznie niezauważalnie, nie wzbudzając zainteresowania grupy naszych przeciwników. Złodziej zawsze powinien kroczyć pierwszy - rozpoznanie terenu i sił wroga to podstawa sukcesu, uniknie my w ten sposób wielu przykrych niespodzianek. Umiejętność odnajdywania pułapek również nie pozostaje bez znaczenia. No i złodziej oczywiście może robić to, co jest jego głównym fachem - kraść! O ile nie polecam okradać przypadkowych ludzi (zbyt ryzykowne, przynajmniej na początku gry), to otwieranie zamków zawsze będzie bardzo przydatne. W ostateczności złodziej może również stanąć na polu walki, jednak lepiej ustawić go w drugiej linii i bezstresowo [illegible] pociski. Należy również pamiętać, że złodziej atakujący z zaskoczenia otrzymuje dodatkowe modyfikatory, zadając o wiele większe obrażenia.

4 Profesja - druid, rasa - człowiek. Dwa punkty umiejętności, które otrzymamy na starcie, przeznaczamy na biegłość w posługiwaniu się włóczniami i długimi mieczami (jednakże druid może korzystać tylko ze Scimitar[illegible]). Najważniejszą statystyką druida jest mądrość - to dzięki niej może być [illegible] bogów, zapamiętywać większą ilość czarów. Następnie proponuję zwiększyć kondycję - nasz druid będzie spełniał bardzo ważne zadanie - leczył pozostałych członków grupy. [illegible] wszyscy [illegible] drużyny, [illegible] pomocy [illegible] inteligencja i charyzma nie będą zbytnio przydatne - proponuję obniżyć je do minimum (niecny najniższa wartość charyzmy to 15) i ich kosztem zwiększyć zręczność (lepsza celność, większa szansa na wykonanie uniku) i siłę (zdarzy się, że druid będzie zmuszony walczyć w starciu - [illegible] mu to wytrzymać). Na koniec wybieramy czary - absolutnie niezbędne jest leczenie lekkich ran (Cure Light Wounds), przydatne - błogosławieństwo (Bless) i Shillelagh.

5 Profesja - mag specjalista nekromancji, rasa - człowiek. Jedyny punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w wykorzystaniu broni miotanych (Missile Weapon). Jeśli chodzi o statystyki, to maksymalnie podnosimy inteligencję - to ona odpowiada za liczbę czarów, jaką będzie mógł zapamiętać nasz mag. Przydatna jest wysoka kondycja i zręczność - nasz czarownik szczególnie wrażliwy będzie na wszelkie urazy; jeden celny cios z [illegible] pozbawi go życia, tak więc lepiej [illegible] się zabezpieczyć. Siła, mądrość i charyzma są mało przydatne i bez większej szkody możemy je obniżyć. Czary, jakie możemy wybrać na starcie, są, szczerze mówiąc, słabe - proponuję wybrać te o działaniu masowym - sen (Sleep), pomocnicze - przyjaciele (Friends) i jeden atakowy. Dodatkowo zwiększający punkty życia - [illegible] drążenie Larloch's Minor Drain. Na początku nasi magowie są zupełnie nieprzydatni - wątli, dysponujący małym arsenałem czarów, które mogą rzucić tylko jeden raz. Jednak z czasem ich potęga [illegible] wzrasta, zamieniają się w [illegible] potężne [illegible] potwory, pozwalając w ułamku sekundy zmienić z pogromców [illegible] zdanie przeciwników. Prawdziwa potęga ta [illegible].

6 Profesja - mag, rasa - człowiek. Rozwijamy go podobnie jak poprzednika - jeden punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w posługiwaniu się bronią miotającymi, maksymalnie podnosimy inteligencję, kondycję i zręczność. Czarami, których we[illegible] nauczyć mogą czarodzieje, są pomocniczy - identyfikacja (Identify) i skuteczny czar ofensywny (szczególnie przy walce z u[illegible] wężów [illegible]) - płonące dłonie (Burning Hands). Lista dodatkowych w [illegible] czarów jest bardzo duża - jeden czarownik nie byłby problemy se [illegible] ze wszystkich, stąd też wzmocnienie w postaci drugiego maga. Początkowo utrudni nam to nieco rozgrywkę, jednak później docenicie [illegible] tego wyboru.

Moja drużyna zapewnia dużą przyjemność z gry - [illegible] początek, jednak łatwiejsze końcówki, walkę z wykorzystaniem [illegible] zamiast charyzmy [illegible]. Oczywiście stworzona przeze mnie grupa nie jest optymalna - można ją swobodnie modyfikować. Np. paladyna lub łowcę można zastąpić wojownikiem [illegible] czy też druida kapłanem. Jednego z magów może w naszej ekipie zastąpić kolejny złodziej itd. Jednakże w skład waszej drużyny musi wejść przynajmniej jeden czarownik, duchowny, złodziej i złodziej [illegible]. Pozostałe dwa miejsca możecie bez przeszkód obsadzić według uznania. Na koniec jeszcze dodam, że członkowie mojej grupy są [illegible] charakterami (w końcu [illegible] paladynem do tego zobowiązuje) - odzwierciedlenie tego odnajdziecie w poniższej solucji. W niektórych sytuacjach "źli" [illegible] zachowaliby się w odmienny sposób, co z pewnością zmodyfikowałoby przebieg rozgrywki.

Prolog

Easthaven

[illegible] w Easthaven, jednym z 10 miast świata [illegible]. Nasza dzielna drużyna [illegible] [illegible] Gdy tylko otworzyły się drzwi, podszedł do nas Hrothgar, szczycowany przywódca miasta i [illegible] nas [illegible]. [illegible] Hrothgarowi, gdy tylko odpoczniemy. [illegible] w mieście, no i oczywiście znajdziemy się tu [illegible]. Teraz [illegible] Hlerath. Dzięki [illegible] o mieście, a także [illegible] rozmówca - Hrothgar. [illegible] manka Grelda. [illegible] na dworze [illegible]. [illegible] W ten [illegible] - wysprzątać piwniczkę, [illegible] wszystkie [illegible] robaki. Zadanie godne naszych bohaterów ;-).

Przyjrzyjmy się [illegible] - wygląda dość [illegible] jedynie w kija. Cóż, [illegible] na robaki taka broń powinna wystarczyć. [illegible] Do zlikwidowania mamy kilka [illegible] paladyn i łowca [illegible] [illegible] nawet dla [illegible] czarownika). Po [illegible] otrzymamy [illegible] sztuk złota (no, ho, ale majątek) i trochę punktów doświadczenia. No i - co najważniejsze - w końcu możemy się napić ;-). Reszta [illegible] w tawernie nie jest zbytnio ciekawa - udzieli nam trochę informacji o mieście, [illegible] szczególnie ważnego się nie dowiemy.

Pora opuścić karczmę i udać się na małą wycieczkę. [illegible], że nie można kupić [illegible] u [illegible] ;-). Swe pierwsze kroki skierujemy na wschód, do znajdującego się w pobliżu karczmy sklepu. [illegible] Pomab do miłych [illegible] nie należy, jednak po dłuższej lub krótszej rozmowie, wymieniając trochę złota, uda się nam w końcu z nim dogadać i zrobić zakupy - po to w końcu tu przyszliśmy. Przy zakupach należy [illegible] reguły, która [illegible] [illegible] nie stać na [illegible] zakupem [illegible] i kupić [illegible] który na długo nie będzie nam [illegible] przydatny. Kupujemy [illegible] broń - [illegible] (Bastard Sword) dla paladyna, miecz oburęczny, łuk refleksyjny (Composite Long Bow) i [illegible] strzał dla łowcy, Scimitar, procę i kilka paczek kamieni dla druida, długi miecz dla złodzieja, procy i 6 paczek kamieni dla magów. [illegible] [illegible] zbroje [illegible] dla paladyna, dwie [illegible] ćwiekowane zbroje dla złodzieja i druida, [illegible] Jeśli macie jeszcze pieniądze [illegible] kupcie zbroję pancerną dla łowcy - jeśli nie, to nie martwcie się - zrobimy to [illegible]. Nim [illegible]

cznych monet - zrobimy to już niedługo. Nim opuścimy sklep, warto wysłać złodziejkę na górę, do komnat mieszkalnych. W szafkach odnajdziemy wysokiej jakości sztylet, nieco biżuterii i gem. Niech to będzie dla sklepikarza kara za to, że na początku ośmielił się nas oszukać ;-).

Opuszczamy sklep i kierujemy się na południe, do hotelu. Właściciel - Quimby - udzieli nam trochę informacji o ekspedycji, jaką planuje Hrothgar, a także zasugeruje nam wynajęcie pokoi. Chwilowo spać jeszcze nie idziemy, jednak warto o takiej możliwości pamiętać. Proponuję rozejrzeć się po pokojach. W jednym z nich spotkamy Elvianę Blackdale, możemy wymienić z nim uwagi dotyczące anomalii pogodowych i dowiedzieć się, że na przełęczy dzieją się jakieś "dziwne rzeczy". Nasz złodziej może pomyszkować trochę po okolicznych komnatach; w zamkniętych szafkach znajdzie sporo złota i drogocenny (no, może po prostu wartościowy -) kamień. Opuszczamy hotel i idziemy na zachód, do rybackiej chaty. Mieszka w niej stary Jed. Po krótkiej rozmowie otrzymujemy od niego zadanie - przynieść mu butelczkę wina. Jakże możemy nie spełnić prośby każdego człowieka? Wszak kiedyś my sami będziemy starzy, może ktoś lituje się nad nami? Wysyłamy paladyna do sklepu, kupujemy trunek i zanosimy go Jedowi. Wdzięczny starzec ofiaruje nam trochę złotych monet, a naszą ekipę zdobędzie kolejne punkty doświadczenia. W budynku znajdującym się na zachód od karczmy mieszka Gaspar - udzieli nam informacji o szczególnym gatunku ryb żyjących we Easthaven i o znakomitych interesach, jakie można na nich zrobić, albowiem ich ości są szczególnie pożądanym i cenionym towarem. Mijamy rozkoszne dzieci bawiące się z wiewiórką ("kijem ją, kijem" ;-), podążamy na zachód i odwiedzamy kolejny z domów. Mieszka w nim nasz znajomy Hrothgar, którego ucieszy nasza wizyta. Zaproponuje nam on udział w wyprawie do Kuldahar, w którą niedługo zamierza wyruszyć. Oczywiście, jak na sprawiedliwych władców bohaterów przystało, obiecujemy wziąć w niej udział. Dodatkowo Hrothgar podzieli się z nami problemem, który go dręczy - karawana kupiecka z Caer-Dinival nie dotarła jeszcze do miasta. Prawdopodobnie ugrzęzła po drodze w śniegu. Naszym zadaniem będzie ją odnaleźć i doprowadzić do miasta. I tak nie mamy nic lepszego do roboty, więc wspaniałomyślnie zgadzamy się jej odszukać. Jeśli macie ochotę, możecie przeszukać złodziejem dom Hrothgara. Jest to jednak trochę nieetyczne, ponadto - co ważniejsze - nie ma tu nic szczególnie wartościowego (poza niezłym łukiem, strzałami i polepszającym złodzieja listem ;-).

Kontynuujemy naszą wycieczkę po mieście. Kolejna z chat położonych na zachodzie jest pusta. Udając się na południe w stronę jeziora, odnajdziemy wyraźnie zamyślonego człowieka próbującego śpiewać jakąś dawną piosenkę. To Jhonen, warto z nim porozmawiać. Opowie nam o tym, jaki od pewnego czasu go prześladuje - z jeziora wyłania się dziewczyna, śpiewając smutną piosenkę. Jhonen poprosi nas o wyjaśnienie tych dziwnych zdarzeń lub o dostarczenie jakiegoś lekarstwa, które pozwoliłoby mu spokojnie spędzić noc. Zobaczymy, co da się w tej sprawie zrobić. Podążamy na północny zachód. Kolejne z domów mogą być puste - gospodarz jest prostym człowiekiem, nie udzieli nam żadnych znaczących informacji. Kolejny z budynków to niewielka świątynia - już wnętrze warto zwiedzić. W środku spotkamy Accalię, pomocniczkę wielkiego kapłana. Udzieli nam ona trochę informacji dotyczących samej świątyni, bogów i rytuałów, które się tu odprawia. W dalszej części świątyni odnajdziemy Everarda, wielkiego kapłana boga wojny - Tempusa. Everard udzieli nam nieco dokładniejszych informacji na temat wyprawy, na którą już niedługo zamierzamy wyruszyć, a także opowie historię o Jerodzie, którego ciało, zakopane w kamiennym dyrku, znajduje się w podziemiach świątyni. Dodatkowo możemy zakupić u niego magiczne zwoje, czary, a także poprosić o rzucenie na naszą grupę przydatnych czarów (błogosławieństwa, leczenia lekkich ran, wskrzeszenia itd.) - oczywiście trzeba za to dodatkowo zapłacić.

Opuszczamy świątynię Tempusa i kierujemy się na południe. Pierwsze dwie chaty można swobodnie pominąć. W kolejnej znajdziemy w kufrze skórę wilka - ma ona spore znaczenie, warto więc ją zabrać i następnie sprzedać. Po drugiej stronie drogi napotkamy zdenerwowanego człowieka - Apsel (bo tak ma on na imię) poprosi nas o pomoc, ponieważ do jego warsztatu wdarł się wilk. Będąc pełni szlachetnych zamiarów, powodują spustoszenie. Jakby tego było mało, Apsel uciekając w popłochu, złamał klucz do zamka i już nie może się dostać do środka. No, nareszcie jakieś wyzwanie! Dochodzimy do położonego na wschodzie budynku - złodziejem otwieramy drzwi (lub np. rozbijamy je mieczem) i wchodzimy do środka. Wilk nie powinien stanowić większego problemu - zmasowany atak naszej ekipy szybko pozbawi go życia. Wracamy do Apsela i w dowód wdzięczności - wiecznie przez niego wypo-

ny sztylet i zwalczać co pięć sztuk złota. Dodatkowo nasza grupa zyskała kolejne punkty doświadczenia.

Kierujemy się na południe - znajduje się tu duża fabryka, należąca do Gaspara. Zarządzający nie Ghomreme powie nam nic szczególnie ciekawego. Odbijamy na południowy zachód, podążamy w kierunku rzeki. Dość szybko spotkamy dziwną, zielonkawą kulę wodną. To właśnie ona jest dostała ze snów Jhonena! Po dłuższej rozmowie z Elisią dowiemy się, iż ciąży na niej pewna nienawiść - musi dostarczyć Jhonenowi miecz jego przodka, jednak nie może zrobić tego osobiście. Oczywiście zgodzimy się pomóc za pośrednictwem, zabierzemy podany miecz i pognamy do rozmarzonego Jhonena. Mamy dwie możliwości - albo go przestraszyć i nakłonić do opuszczenia miasta, albo spokojnie wytłumaczyć całą historię i oddać miecz. Pierwsza opcja przyniesie większe korzyści materialne, druga wydaje się bardziej etyczny (i paladynowi przystoi). Tak czy inaczej, wracamy do Elisii oświadczając, że wykonaliśmy zadanie (nie wybaczy wcześniej rozwiązania mu to będzie jej zmuszeni ją okłamać). Zadowolony duch wodny pozostawi nam perłę i zniknie. Kolejne zadanie wykonane, a punkty doświadczenia lądują na naszym koncie.

Zawracamy; kierujemy się na wschód i na południe od hotelu. Na moście spotkamy przerażonego chłopca. Po dłuższej rozmowie z Damienem dowiemy się o bandzie złowrogich potworów, które zabrały mu złowione ryby. Chłopak boi się wrócić do domu, albowiem ojciec będzie wściekły, gdy syn nie przyniesie ryb. Cóż, cała historia brzmi trochę niewiarygodnie, ale powinniśmy to sprawdzić (pewnie chłopak bał się cały dzień, tak więc nic dziwnego, że nie złowił żadnej ryby). Wysyłamy na zwiad złodzieja, uaktywniając ukrywanie się w cieniu - tak by był on naszych wrogów niewidoczny. Przekraczamy most i odbijamy na wschód. Okaże się, że Damien nie kłamał - poza miastem pierwszy się grupa Goblinów. Wracamy złodziejem do naszej drużyny i szykujemy się do pierwszej poważniejszej konfrontacji.

I tu przyszła najwyższa pora napisać parę słów o taktyce walki. Starajcie się postępować zawsze według poniższego schematu - pierwszy na zwiad wyrusza złodziej, który dokładnie sprawdza teren i odkrywa pułapki, a przede wszystkim wroga. Dopiero gdy poznamy jego wartość i już nie jest w stanie nas zaskoczyć, wyruszamy do walki. Pierwsi idą zwykle, za nimi podążają druid, złodziej i na końcu kroczą magowie. Gdy tylko zauważymy wroga, ruszymy go z dystansu - przy odrobinie szczęścia padnie pod gradem naszych pocisków, nim zbiży do naszej drużyny. Zaczynając od likwidowania wrogich łuczników - ma to co ryzykować, że jakiś zabłąkany strzała trafi któregoś z naszych Magów. Gdy tylko wróg dotrze do naszej drużyny, ruszamy do ataku paladyna, wspieranego ewentualnie przez druida czy też złodzieja. Jego zadaniem jest związanie sił przeciwnika w walce, natomiast pozostała część naszej drużyny spokojnie będzie razić z daleka. Jeśli wróg jest dość liczny (tak jak w tym przypadku), zamiast atakować frontalnie lepiej zaatakować metodą pojedynczego wyciągania i likwidowania wroga. Kiedy sytuacja zacznie wymykać się spod kontroli - zaczynamy rzucać zaklęcia; nie ma tego zbyt dużo, jednak mogą się okazać pomocne (szczególnie czar sen rzucony na większe grupki wrogów czy też leczenie lekkich ran - czar, który pozwoli nam ocalić). I na koniec pamiętajcie, że spacja włącza pauzę, podczas której spokojnie można wydawać rozkazy naszym bohaterom - bez tego walka staje się niesamowicie chaotyczna. Walka z Goblinami będzie dobrym testem - nie powinna sprawić większego problemu, jednak nie próbujcie ich lekceważyć. Przy zwłokach odnajdziemy sztylet, trochę złota, łuków, sztyletów i toporów. Nie są one zbyt wiele warte - opłaca się zbierać jedynie łuk, by nie obciążać zbytnio plecaków naszych herosów. Odzyskamy ryby zabrane Damienowi - w ten sposób kończymy kolejne zadanie i zdobywamy punkty doświadczenia. Drogą prowadzącą na wschód opuszczamy miasto. Pora zbadać okoliczne tereny i rozejrzeć się za zaginioną karawaną.

Okolice Easthaven

Już praktycznie na początku zostaniemy zaatakowani przez trzy wygłodniałe wilki - może sprawić nieco problemu, pamiętajcie, by trzymać magów daleko od centrum walki. Na północnym zachodzie odnajdziemy puste wozy kupieckie. Niestety się domyślić, że karawana została zaatakowana. Ślady prowadzą do pobliskiej jaskini - wypadałoby się trochę w niej rozejrzeć. Niemal natychmiast atakują nas trzy orki! Spokojnie je ubijamy i kierujemy się na północ. Kolejne trzy orki ruszają do ataku, zaatakowane. Odbijamy na zachód. W jaskini obok czeka na nas spora grupa przeciwników - pięć orków z przywódcą, trzech łuczników i szaman. Powoli wyciągamy z jaskini i likwidujemy towarzystwo - zmasowany atak może przynieść naszej grupie zbyt duże straty. W

skrzyni, która znajduje się w pobliżu, znajdziemy wartościowe kamienie i czar. Przechodzimy dalej na zachód, atakowani przez dwa orki i skręcamy na północ. Chwila strachu i kolejna skrzynka, nieruchomo leży na podłodze. Skręcamy na zachód - tuż obok jaskini, znajdziemy w niej trochę złota i dwa wartościowe przedmioty. Zawracamy i pacyfikujemy wrogów na północ - dwa orki i szaman nie stanowią większego zagrożenia. Niestety nie ma tutaj nic szczególnie przydatnego. Zawracamy i posuwamy się tunelem na południowy zachód. Eliminujemy kolejne dwa orki i wyprowadzamy ich łuczników. Teraz pora na coś trudniejszego. Jeśli wasza drużyna odniosła w tej walce obrażenia (może ktoś zginął?), możecie wrócić do miasta, wyleczyć rany czy też wskrzesić zmarłych (to "przyjemność" jednak nieco kosztuje). Walka, jaka czeka nas za chwilę, do najłatwiejszych nie należy.

W komnacie na południu znajduje się spora grupa przeciwników - trzy orki, trzech łuczników i bardzo silny orkowy zabijaka, należy się trochę namęczyć. Zastosujcie znaną już metodę, polegającą na wyciąganiu z jaskini pojedynczych przeciwników, wciągając ich w zasadzkę i eliminowanie z odległości za pomocą łuków i proc. Przy zwłokach ogra znajdziecie kamień, znajdziecie z łuczników eliksirem i trochę złota. W skrzyni w pobliżu z jaskini dostrzeżecie który wiłk, złoto i kolejne zaklęcie. Pora opuścić jaskinię i wrócić do miasta.

Easthaven

Jeśli zachodzi taka potrzeba, przywróćcie do życia zmarłych towarzyszy i udajcie się do hotelu na zasłużony spoczynek - sen znakomicie leczy rany. Następnie nasze kroki skierujemy do chaty Gaspara (obok tawerny). Podziękuje nam on za pokonanie Goblinów, które zaatakowały Damiena, a także wynagrodzi (dwadzieścia pięć sztuk złota) za dostarczenie kontraktu, który odnaleźliśmy w jaskini orków. Kolejne punkty doświadczenia zdobyte. Udajemy się do Hrothgara i informujemy o znalezieniu, niestety pustych i splądrowanych przez orki, karawany. W ten oto sposób zakończyliśmy kolejne zadanie i od razu dostaliśmy nowe - dostarczyć eksploratorów. Pomocny będzie zakupów potrzebnych ekspedycji. Nie powinno być z tym żadnego problemu, zwłaszcza że i tak zamierzaliśmy odwiedzić sklep. Oczywiście już otrzymacie kolejne punkty doświadczenia. Prawdopodobnie kolejni nasi bohaterowie awansowali na wyższy poziom. Korzystając z okazji, sprzedajemy niepotrzebne przedmioty i za zarobione pieniądze dokonujemy kolejnych zakupów. Nabywamy zbroję płytową dla tarczy (teraz to nie będzie mógł się niepostrzeżenie poruszać, ale od tego mamy złodzieja), łuk refleksyjny dla paladyna (aby go używać, nie może nosić tarczy - obecnie będzie on przydatny, jednak na razie nosimy do w plecaku) oraz zapas strzał do łuków i kamieni do proc. Dodatkowo możecie kupić kilka butelek wina - kto wie, może kiedyś się przydadzą ;-). Na koniec proponuję odwiedzić świątynię i zakupić kilka buteleczek z eliksirem leczącym rany. Tak przygotowani udajemy się do Hrothgara i wyruszamy na wyprawę.

Droga do Kuldahar

Niestety, nasza wyprawa została rozbita. Lodowe olbrzymy spowodowały potężne lawiny, pogrążając całą przełęcz i wszystkich naszych przyjaciół w śniegu. Ledwo sami uszliśmy z życiem - droga powrotna jest odcięta, pozostaje nam tylko kontynuować wyprawę i podążać do Kuldahar. Dość szybko spotkamy Hennita - bezdennie zaniepokojonego lawiną. Będzie na tyle miły, że wskaże nam drogę prowadzącą do Kuldahar - znajduje się ona na wschodzie. Za chwilę ruszamy. Pustelnik ostrzeże nas również przed bandami Goblinów, które panoszą się po okolicy. Czas się pospieszyć - tradycyjnie pierwszy wyrusza na zwiad złodziej - kryjąc się w cieniu dość szybko dostrzeże pierwsze jednostki Goblinów, samemu pozostając niezauważonym. Wszystkim członkom naszej drużyny wręczamy łuki i proce, a następnie powoli z odległości eliminujemy napotkanych wrogów. Nie powinno stanowić to większego problemu - ewentualne znaczniejsze obrażenia, które przypadkowo odniesiemy, leczymy za pomocą czarów lub zakupionych wcześniej mikstur. Na północnym wschodzie znajduje się stary młyn - w środku odnajdziemy miksturę leczącą rany. Przed drzwiami stoi dowódca Goblinów, narzekający na ciągłą ból głowy. Cóż, znam na tę chorobę niezawodne lekarstwo - ot przestań mu ją mieniać ;-). Wchodzimy do środka. Przywita nas nowy gospodarz - ork Ulger, który razem ze swoją bandą zajął młynarza i jego rodzinę. Bestia ujdzie miał na tyle tupetu, że zażądał od nas haraczu! Walka nie będzie łatwa (przyda się czar sen), jednak nie możemy przecież tolerować się przed tak niecnemu kłamcy! Przy zwłokach odnajdziemy trochę złota, czar (rozmycie, obecnie nieprzydatny) i magiczny przedmiot. Schodzimy na dół - natychmiast atakuje nas banda rozwścieczonych Goblinów. Uwaga na nie

[illegible] dobrej obronie. Gdy tylko się z nimi uporacie, zacznijcie przeszukiwać okoliczne beczki i skrzynie - jest tam trochę złota, wartościowych kamieni i toporów, którymi można miotać. Pod schodami, w składziku, zamknięty jest syn niedawnego właściciela młyna - Jermey. Pięknie podziękuje nam za uratowanie mu życia i rozprawienie się z Goblinami, a następnie podąży do świątyni w Kuldahar. Idziemy na południe i wchodzimy na górę - dość ciężka konfrontacja z ostatnimi już Goblinami. Niestety, nie odnajdziemy tam niczego wartościowego. Opuszczamy młyn i kierujemy się drogą na zachód, eliminując kolejne grupki Goblinów. Znajdziemy się u wejścia do małej wieży - w środku mieszka ogr Grawg. Jego również strasznie boli głowa - chyba znacie na to lekarstwo ;-)? Humanitarnie dobijamy biedaka i zabieramy złoto, które przy sobie miał. Opuszczamy wieżę i podążamy drogą na północ. Znajdziemy się na sporych rozmiarów polanie wypełnionej Goblinami. Ich [illegible] otrzymali żuki. Walka potrwa dłuższą chwilę, jednak chyba nie sprawi wam większych problemów. Na północnym wschodzie znajduje się wejście do jaskini, a w niej natrafimy na żuki jedzące Goblina. O, ironio losu... Tych "niegodników" również szybciutko unicestwiamy. [illegible], przeszukujemy zwłoki. Natrafimy na trochę [illegible] cennych kamieni i magiczny przedmiot. Wychodzimy z jaskini, opuszczamy polanę, zawracamy, kierujemy się w stronę młyna na południowy wschód, przekraczamy most i [illegible] do Kuldahar.

Rozdział pierwszy

Kuldahar

Znajdujemy się w małej osadzie położonej u stóp potężnego drzewa. Pierwsze kroki skierujemy na wschód i natychmiast napotkamy wyczekującego nas chłopca - Nara. Wskaże nam on dom Arundela, który wydaje się przywódcą osady. Zanim jednak się tam udamy, proponuję skierować się na wschód i odwiedzić sklep Gerina. Interesuje się on historią - nic więc dziwnego, iż można zakupić u niego książki opowiadające o historii całej krainy. Jeśli was to interesuje, warto je poczytać - nie są zbyt kosztowne. Gerin oferuje najkorzystniejsze w całej wiosce ceny za kamienie szlachetne - [illegible] się tu je sprzedać. Wychodzimy i udajemy się na północny zachód, w wieży napotkamy Goblina Wesnega. Darujcie mu łaskawie życie - jest tylko służącym i na dodatek dość miłym. W komnacie obok swoją pracownię ma jego pan, w mieście czarodziej - Orrick. Większość życia spędził na kolekcjonowaniu i studiowaniu ksiąg magicznych. Szczególnie interesuje się starożytną kulturą elfów - wynagrodzi nas sowicie, gdy odnajdziemy ich zaginione miasto. Kto wie, może nam się kiedyś poszczęści? Jak to z czarodziejami bywa, może odsprzedać nam całkiem spory arsenał czarów, jednak przed [illegible] wstrzymajcie się z zakupami - nasi magowie są jeszcze na taką wiedzę zbyt słabi. Opuszczamy wieżę, udajemy się na wschód, przechodzimy przez most i odwiedzamy znajdującą się w pobliżu chatę. Mieszka w niej Druid Arundel - to o nim wspominał Nara. Okaże się, że to właśnie on wysłał posłańca po posiłki z pobliskich miast, w tym także po nas. Druid opowie nam historię o [illegible] zła, które nękają osadę i burzą odwieczną harmonię w Kuldahar. Dodatkowo możemy usłyszeć o anomaliach pogodowych, wzmożonej aktywności potworów i dziwnych zaginięciach, jakie od pewnego czasu zdarzają się na szlakach, a także w samej wiosce. Jeśli jesteście zainteresowani samą historią tego miejsca czy też wielkiego dębu, to Arundel jest osobą, która ją wam opowie. Na koniec zostaniemy poproszeni o wykonanie - jak się później okaże - dość [illegible] zadania - mamy spenetrować Dolinę cieni, w której ostatnio można zaobserwować wzmożoną aktywność [illegible] i ożywieńców.

Opuszczamy chatę druida i podążamy na wschód. Napotkani wieśniacy udzielą nam informacji o świątyni Ilmatera, która znajduje się w wiosce. Warto zebrać trochę wiadomości na ten temat - w nagrodę nasza drużyna dostanie trochę punktów doświadczenia (bardzo mi się ten pomysł spodobał - zazwyczaj punkty doświadczenia były przyznawane tylko za machanie mieczem i zbijanie kolejnych przeciwników). Odbijając na północ natkniemy się na pomnik wielkiego druida, jednego z założycieli osady. Na zachodzie znajduje się chata Umara, wyszkolonego garncarza. Jeśli jesteście ciekawi, możecie złożyć mu wizytę - niestety, nie dowiecie się niczego szczególnie interesującego. Chata na wschodzie nie jest warta tego, by ją odwiedzać. Na północnym wschodzie na naszej drodze wpadnie przestraszony wieśniak Mirek (he he, nareszcie jakieś znajome brzmiące imię). Niestety nie będziemy mu mogli zadać pytania, czy przypadkiem nie ma bandy w Polsce, natomiast przerażony Mirek poprosi nas o pomoc, albowiem ściga go Yeti! Oczywiście rodakowi nie odmówimy - zazwyczaj dwie bestie wpadną na polanę. Są one wytrzymalsze niż wszyscy przeciwnicy spotkani do tej pory, jednak zmasowany atak, wspierany ostrzałem z łuków i proc, powinien je [illegible]. Warto zabrać ich futerka - [illegible] cenę rynkową. Po uporaniu się z misiami wypada porozmawiać z jeszcze zdenerwowanym Mirkiem. Opowie nam, że jego brat został zabity przez olbrzymiego Yeti w Alei cieni. Miał przy sobie cenną rodzinną pamiątkę - poproszeni zostaniemy o jej odnalezienie.

Kolejne z domostw na północy jest zamknięte - ani wytrych, ani topór tego nie zmieni. Twórcy gry nie chcą się przyznać, co znajduje się w środku ani jak tam się dostać - czyżby bug? Na północnym wschodzie napotkamy druida Ferga - jest on prawdziwą informacją turystyczną - dzięki niemu poznamy lokalizację wszystkich wartych odwiedzenia placówek, jakie się w wiosce znajdują. Wchodzimy do świątyni. Z bratem Gusem możemy pozdrowić, że wygląda identycznie jak brat Ferg, jednak najbardziej przydatna okaże się siostra Calliana - możemy wyleczyć u niej rany, wskrzesić zmarłych i dokonać innych tradycyjnych dla świątyń zabiegów. Co ciekawe, możemy sprzedać u niej niepotrzebne wyposażenie, i to po dość konkurencyjnych cenach. Opuszczamy świątynię i kierujemy się na północny zachód. Spotkamy porozmawiać z kapłanami o Dolinie cieni - usłyszymy historię o Kresselacku, który dawno temu wraz ze swoją armią sterroryzował Kuldahar. Jego zwłoki spoczywają w jednej z krypt mieszczących się w Dolinie. Jeden z wieśniaków, gdy usłyszy, że zamierzamy pokonać zło, ofiaruje nam drogocenny gem - dość miły to z jego strony. Na północy, w pierwszej chacie z prawej strony znajdziemy małą buteleczkę. Jest to (mag pozwoli identyfikować) niektóre napoje, herbatka z mumii (całkiem ładna nazwa), leczy ze choroby - [illegible] warta, tak więc opłaca się ją sprzedać. W środkowym domostwie mieści się tawerna - możemy podflirtować z kelnerką Lysan, natomiast Amelia opowie pewną plotkę, a także podzieli się swoimi wątpliwościami, czy aby na pewno zarządzający pobliskim hotelem Aldwin jest prawowitym właścicielem. Poprzedni właściciel zaginął w bardzo tajemniczych okolicznościach. U barmana Whitforda możemy usłyszeć kolejne plotki, jednak tradycyjnie musimy się najpierw czegoś napić. W chatce z lewej strony nie znajdziecie nic ciekawego. Kierujemy się na północ do kowala. Możemy sprzedać u niego zbędne wyposażenie, kupić strzały, pociski do proc i inne przydatne przedmioty. Na wschodzie znajduje się statek (!) zamieszkany przez Oswalda Fiddlebendera. Jest on wynalazcą i balon, w którym właśnie jesteśmy, latał kiedyś w powietrzu. Niestety, Oswald rozbił się o skały i w ten oto sposób trafił do Kuldahar (wieśniacy mówią o nim, że "spadł im z nieba"). Oswald prowadzi tutaj swoje badania (warto wspomnieć, że na okrętach), warzy magiczne mikstury - warto zakupić kilka buteleczek eliksirów leczących rany. No, dość tego zwiedzania, pora udać się na spoczynek do łóżku. W tym celu udajemy się na zachód od domu kowala i wchodzimy do hotelu. Gospodarz Aldwin nie okaże się zbyt miły, do tego sprawia wrażenie podejrzanego typka. Chyba jest szczypta prawdy w plotkach głoszonych przez kelnerkę Amelię. Niestety, nie mamy na to żadnych dowodów. Na razie nie mamy!

Wysyłamy naszego złodzieja na górne piętro, aby pomyszkował trochę po pokojach. W jednej z szafek znajdziemy naszyjnik, w drugiej (zamkniętej) pierścień poprzedniego właściciela - Edana. Z wyrytej na nim informacji jednoznacznie wynika, iż Aldwin nie jest prawowitym właścicielem hotelu! Nie mogę się doczekać, kiedy zobaczę jego minę! Schodzimy na dół i zaczynamy drążyć kontrowersyjny temat. Aldwin początkowo zacznie się tłumaczyć, jednak w końcu pod presją naszych argumentów przyzna się do winy. Nie idźcie z nim na żadne porozumienia - zmuście go, aby przyznał się do winy publicznie (pierwsza opcja w rozmowie) - dzięki temu zyskacie kolejne punkty doświadczenia. Teraz możecie wynająć pokój i spokojnie odpocząć po trudach ostatnich wędrówek. Rano udajemy się na wschód, przechodzimy most i opuszczamy osadę.

Dolina cieni

Na początku jedna uwaga - czeka nas bardzo dużo potyczek, z pewnością nasza drużyna odniesie sporo obrażeń. Sami musicie decydować, kiedy powrócić do miasta, wyleczyć rany, wskrzesić ewentualnych umarłych (początkowo kosztuje to czterysta sztuk złota, więc przynajmniej ze względów ekonomicznych nie radzę się umierać), sprzedać znalezione przedmioty czy też zakupić nowe eliksiry leczące rany. Nie mogę przewidzieć, kiedy wasza drużyna zostanie ranna, zatem więcej nie będę o tym przypominał. Bez kilku, kilkunastu wizyt w mieście nie da się przeszukać Doliny cieni. Poza tym nie ma co się spieszyć, podczas każdego starcia najważniejsze powinno być bezpieczeństwo naszych postaci. Nie rzucajcie się w sam środek walki, tylko pojedynczo eliminujcie przeciwników. Pamiętajcie, aby zawsze pierwszy na zwiad chodził złodziej ukryty w cieniu. W kryptach (które również musimy przeszukać) dodatkowo należy używać opcji szukania pułapek i natychmiast je rozbrajać (potrafi to złodziej). I na koniec jeszcze jedna podpowiedź - jeśli atakuje nas grupa przeciwników, najpierw całą grupą atakujemy najsilniejszego, następnie po kolei indywidualnie pozostałych, koncentrując się zawsze na jednym wybranym. Da to o wiele lepsze efekty niż gdyby każda z naszych postaci walczyła z jednym przeciwnikiem. Dobra, po tych małych wyjaśnieniach, zabieramy się za pracę.

Podążając na wschód natkniemy się na trzy zombie i eliminujemy je w tempie ekspresowym. Warto nadmienić, że przydatna okaże się umiejętność paladyna - czar ochrona przed złem i zdolność wypędzania ożywieńców. Wchodzimy do pierwszej katakumby. Początek będzie dość trudny, natychmiast zostaniemy zaatakowani przez grupę sześciu szkieletów wspomaganych przez dwóch zombi. Na północy, do ściany przybite są zwłoki jakiegoś nieszczęśnika - warto je przeszukać, albowiem można przy nich znaleźć magiczny naszyjnik i czar. Udajemy się na zachód - warto rozstawić tu drużynę i na zwiad wysłać złodzieja. Na północy swoje legowisko ma olbrzymia larwa - należy zlikwidować ją z [illegible], następnie trzeba się zająć nadciągającą grupą szkieletów. Skręcamy na wschód i udajemy na północny wschód. Uwaga na pułapkę! Przeszukujemy zwłoki kolejnego z [illegible] i opuszczamy katakumby drogą, którą tu weszliśmy - albowiem korytarz prowadzący na wschód zabezpieczony jest dość nieprzyjemną pułapką. Jeśli odniesione przez was rany nie są zbyt duże, zawracamy i udajemy się na południe. Rozprawiamy się z grupą trzech Yeti i na rozstaju dróg skręcamy na wschód. Odbijamy na północ, pokonujemy trzy zombie. Nasz paladyn i łowca powinni awansować na trzeci poziom. Wchodzimy do kolejnej krypty. Początek prawdziwie bardzo trudny - dwóch szkieletów, [illegible] do pokonania. Na północy, w ołtarzu, odnajdziemy czary i klucz do wrót. Podążamy na północ, na północy znajduje się magiczny przedmiot i kolejne zaklęcia (uważajcie na pułapki, które napotkamy po drodze). Skręcamy na wschód i na północ - na drodze staną nam trzy cienie i szkielety. W grobowcu znajdziemy kolejne zwoje z czarami, znakomity miecz i napoje magiczne. Opuszczamy kryptę. Zawracamy i tym razem na rozstaju dróg udajemy się na południe. Następnie odbijamy na wschód, aż dotrzemy do kolejnego skrzyżowania. Najpierw kierujemy się na północ: ubijamy trzech Yeti i skręcamy na wschód. Znajduje się tu masywny pomnik, w którego pobliżu przebywają kolejne dwa misie. Skręcamy na południe, eliminujemy kolejnego Yeti i zaczynamy walkę z najpotężniejszym z ludzi śniegu. Bydlę jest dość wytrzymałe, ale po dłuższej walce padnie w końcu martwe. Przy jego zwłokach, obok standardowego futerka, odnajdziemy magiczny przedmiot, a także pamiątkę rodzinną rodu Mirka. Co się stało z ciałem jego brata, możemy się tylko domyślać. Po powrocie do miasta należy porozmawiać z Mirkiem (znajdziemy go przy chacie garncarza, na zachód od pomnika) i zwrócić mu naszyjnik. W nagrodę dostaniemy [illegible] procę (+1) i punkty doświadczenia za wykonanie kolejnego zadania. Wchodzimy do jaskini, przed którą zabiliśmy przywódcę Yeti. Komitet powitalny złożony z trzech misiów już na nas czeka. Żądny naszej krwi i zemsty za śmierć swojego szefa. Już niedługo pojawią się jego ślady, a ich futerka znajdą się w naszych plecakach. W dalszej części jaskini natrafimy jeszcze na dwu Yeti i odnajdziemy 4 skrzynie wypełnione wartościowymi przedmiotami, kamieniami, czarami czy też butelkami z magicznymi napojami. No, to się nazywa fuchy łup! Jeśli zamierzacie wybrać się do miasta i sprzedać znalezione rzeczy, to pamiętajcie, że gdy sprzedajecie dużą ilość danego towaru, ceny w sklepach spadają (dotyczy to zwłaszcza skór Yeti - a skoro już jestem przy skórach, to najwyższą cenę oferuje Gerin, mieszkający na wschodzie wioski). Wracamy do naszej przygody - po wyjściu z jaskini wyruszamy na północ, likwidujemy trzy [illegible] i wchodzimy kolejne katakumby.

Początek standardowy - kilka szkieletów zaatakowanych przez Ghula. Na wschodzie [illegible] dwa [illegible] na zachodzie - w [illegible]. Podążamy na [illegible] - pułapka) i skręcamy na wschód. Znajduje się tu stary grobowiec. Nim go otworzycie, likwidujcie [illegible] pułapkę. W środku znajdują się [illegible] - zaklęcia, złoto i magiczne [illegible]. Kierujemy się do wyjścia i wychodzimy. Zawracamy, [illegible] na południu aż do rozstaju dróg. Skręcamy na wschód i wchodzimy do kolejnej krypty. Przywita nas potężny [illegible] - Thork. Nie będzie on zbyt miły, tak więc nic dziwnego, że dość krótka rozmowa zakończy się [illegible] - on sam i [illegible] dwaj zombi nie powinni stanowić większego problemu. Przemieszczamy się na wschód - [illegible] dziesięć szkieletów i Ghula wyjdzie nam na spotkanie. Może być gorąco, więc nie wahajcie się. Podążamy korytarzem na północny wschód, eliminujemy kolejnego Ghula, rozbrajamy pułapkę i skręcamy na południe. Kolejna grupa wrogów: osiem szkieletów i dwóch zombi. Wchodzi

my do kolejnej komnaty, likwidujemy drugą grupę złożoną z czterech cieni, Ghula, Ghasta, kilku szkieletów - i zaczynamy plądrować! W pierwszym sarkofagu znajdujemy bełt, magiczny przedmiot, złoto i napój, a w tym położonym na południu (zabezpieczony pułapką) - klucz, połamany zwój (warty ok. dwóch sztuk złota), kolejny pergamin z czarem magicznym, napój i trochę złota. Wychodzimy z katakumb i podążamy na północ, eliminując kolejne grupy upiorów, [illegible] i pięć cieni. Przed nami znajduje się wejście do dalszej, jednak największej krypty. Na co więc czekacie? Pora przekonać się, co jest w środku! Jedno wiem na pewno - czeka nas bardzo ciężka walka. Mój instynkt podpowiada mi, że w tych ciemnościach czai się coś potężnego. Lepiej wyleczmy rany, uzupełnijmy czary i sprawdźmy, czy dysponujemy dobrym zapasem [illegible]. Na północnym wschodzie znajdują się wrota do dalszej części krypty. Komnata wypełniona jest [illegible] strażnikami świątyni [illegible] przez dwóch [illegible] łuczników. Wchodzimy w głównej sali, w której centrum znajduje się [illegible] wypełnionej [illegible] szczątkami. Znajdujący się w pobliżu [illegible]. Do wyboru mamy pięć korytarzy: najpierw proponuję się udać na południowy zachód. Rozbijamy [illegible] i wchodzimy do komnaty wypełnionej szkieletami. W [illegible] pułapką odnajdujemy kolejny zwój z zaklęciem [illegible] i tym razem wybieramy zachodni korytarz. Otwieramy drzwi, rozprawiamy się z trzema mumiami, wchodzimy do komnaty i eliminujemy [illegible]. W sarkofagu zabezpieczonym pułapką znajdujemy kolejny klucz, napój i magiczne rękawice (niezbyt przydatne). Teraz zawracamy i wyruszamy zbadać wschodni korytarz. Otwieramy drzwi, w sarkofagu odnajdujemy magiczny łuk (+1), kolejny czar, trochę złota i pierścień. W komnacie obok [illegible] się musimy z czterema Ghulami, a w sarkofagu natrafimy na święty symbol Myrkula, a także czary i złoto. Do sprawdzenia pozostał nam już tylko jeden korytarz - na południowym wschodzie. Rozbijamy pułapkę, [illegible] szkielety i Ghula, a w sarkofagu (pułapka) znajdujemy [illegible] i magiczny długi miecz (+1). Dzięki zdobytemu doświadczeniu [illegible] postaci awansować na kolejny poziom. Wracamy do głównej sali. Teraz [illegible] otworzyć [illegible] drzwi prowadzące na północ (do tego będzie potrzebny zabrany przez nas święty symbol Myrkula). Za nimi spotkamy Mythosa, strażnika śmierci. Starajcie się być dla niego mili, spróbujcie porozmawiać, by pozwolił nam zbadać pozostałą część krypty. Wprawdzie bez walki się nie obędzie, ale nasza drużyna otrzyma dodatkowe punkty doświadczenia za uzasadnienie naszych działań. [illegible] potyczka z Mythosem wspieranym przez czterech olbrzymich strażników świątyni. Koniecznie musicie zgładzić Mythosa, i to za wszelką cenę - dysponuje on potężnymi zaklęciami (np. paraliż), mogącymi wprowadzić nieco zamieszania. Przy zwłokach strażnika śmierci odnajdujemy [illegible] i magiczny przedmiot. Z komnaty wychodzą dwa korytarze, prowadzące na północny zachód i północny wschód, jednak my najpierw udamy się do komnaty na północy. Czeka tu na nas kolejny niezwykle potężny wróg - [illegible] Myrkula, wspomagany przez cztery szkielety. Tak jak poprzednio, najpierw [illegible], później bezproblemowo eliminujemy szkielety. Przy zwłokach [illegible] Myrkula odnajdziemy [illegible] magiczne przedmioty [illegible] właściciela. Na północy znajduje się pomnik. Uważajcie, zanim do niego podejdziecie - na schodach jest zamontowana pułapka. Zawracamy i skręcamy w korytarz prowadzący na północny zachód. [illegible] dwóch łuczników i wkraczamy do komnaty z sarkofagiem. [illegible] bardzo silna [illegible] pułapka, sprawiająca, iż wszystkie postacie znajdujące się na sali [illegible], a z okolicznych sarkofagów wydostają się szkielety. W środku odnajdziemy magiczny łuk (+1), pergamin z zaklęciem chroniącym przed ogniem i drugi z czarem [illegible]. Zawracamy i udajemy się korytarzem [illegible] na północny wschód. Eliminujemy [illegible] łuczników [illegible] na zachodzie, znajduje się ukryta komnata. Za [illegible] przeciwnik - [illegible], iż obrażenia można mu zadać tylko [illegible] (posiadającymi +1). Jest to jednak [illegible] - za jej zniszczenie dostaniemy [illegible] punktów doświadczenia, a w sarkofagu i w [illegible] skrzyni odnajdziemy znakomite [illegible] (magiczne [illegible] i czary), złoto i kilka zwojów z [illegible]. Kontynuujemy zwiedzanie krypty. Eliminujemy [illegible] łuczników, rozbrajamy pułapkę, skręcamy [illegible], napotykamy kolejne pułapki, [illegible] dwóch łuczników i strażników świątyni. Tuż obok [illegible] drzwi na niższy poziom [illegible]. [illegible] drzwi i wkraczamy do [illegible] komnaty. [illegible], która znajduje się w jej centrum, [illegible] obrzydliwych [illegible], jednak nie powinna

stanowić większego problemu dla tak doświadczonej drużyny. Na schodach stoi [illegible] łuczników - może sprawić trochę problemów, [illegible] uwagę, albowiem na schodach jest zamontowana [illegible] pułapka. Za drzwiami [illegible] - zachowajcie szczególną ostrożność. W środku komnaty znajduje się dość potężny czarownik wspomagany przez dwa [illegible] (tylko magiczna broń i czary [illegible] w stanie zadać mu rany), liczną grupę strażników świątyni i [illegible] szkieletów. Przy [illegible] rozstawionych jest również dwóch łuczników. W znajdującym się na środku komnaty sarkofagu odnajdziemy magiczną różdżkę, magiczny szkielet, trochę złota, dwa czary - [illegible] i leczenie średnich ran. Na [illegible] znajduje się [illegible] dźwignia otwierająca wrota na niższy poziom - [illegible] w tej chwili nie jesteśmy w stanie jej przesunąć. Do wyboru mamy cztery korytarze. Podążając na południe natrafimy na kolejną grupę - wprawdzie nie znajdziemy przy niej nic ciekawego, ale zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia. Na północy (uwaga na pułapkę), w sarkofagu (również zabezpieczony pułapką) znajdujemy miksturę, magiczną różdżkę, magiczną pałkę i pergamin z czarem [illegible] 15. Zawracamy do głównej sali i tym razem otwieramy drzwi prowadzące na północny wschód. Eliminujemy kolejne szkielety, otwieramy bramę znajdującą się na północy, zabijamy szkielet, zombi i zabieramy klucz, a także zwój z czarem [illegible] leżący na [illegible] w komnacie obok. Zawracamy, otwieramy drzwi i penetrujemy ostatni z korytarzy, tym razem prowadzący na południowy wschód. Znów musimy się rozprawić z grupką szkieletów. [illegible] nie sprawi to naszym herosom najmniejszych problemów. Skręcamy w prawo - za drzwiami odnajdziemy [illegible] zaś kilka złotych monet. Otwieramy bramę i kroczymy na południe. Uważajcie na dwie pułapki! W komnacie czeka nas potyczka z czterema strażnikami świątyni. Skręcamy na zachód, rozprawiamy się z dwoma Ghastami i przeszukujemy leżące w pobliżu [illegible]. Przy [illegible] odnajdziemy [illegible] kamień (okaże się on niezwykle cennym [illegible]) i [illegible]. Powracamy do głównej sali i przesuwamy dźwignię znajdującą się na jednym z filarów - drzwi na niższy poziom stoją otworem. Pozostaje tylko zagłębić się w ciemność... Jak nietrudno zgadnąć, na dole czeka na nas dość liczny komitet powitalny - trzech strażników świątyni, trzech duchowych strażników i kilka szkieletów do kompletu. W dalszej części sali znajduje się kolejnych pięciu duchowych strażników, siedmiu strażników świątyni i spora liczba standardowych szkieletów - tym razem walka będzie nieco łatwiejsza, albowiem mamy już wyższe możliwości [illegible]. Kiedy cała główna sala zostanie oczyszczona z wrogów, możemy [illegible] się po okolicznych korytarzach. Na południu czeka nas dość trudna potyczka - wprawdzie cztery zombi, które nas zaatakują, nie stanowią większego zagrożenia, jednak [illegible] z nimi dwie zmory wspierane przez mumię napsują nam sporo krwi. Dodatkowo w komnacie znajdują się dwie pułapki - zachowajcie ostrożność. Nagroda nie będzie zbyt wielka - w trzech sarkofagach odnajdziemy trochę kamieni, złota, magicznych mikstur i zwój z czarami magiczny pocisk, leczenie lekkich ran, [illegible]. Podążamy na północ, rozbrajamy pułapkę i przechodzimy do walki z [illegible]. W trzech sarkofagach znajdują się magiczne mikstury, czary cisza promień [illegible], dotyk Ghula, leczenie średnich ran, [illegible] a także [illegible]. Zawracamy i otwieramy drzwi prowadzące na zachód - tu czeka nas kolejna trudna walka [illegible] z czterema [illegible] strażnikami świątyni [illegible]. W [illegible] obok czeka na nas sam [illegible]. Nie [illegible] z nami walczyć, [illegible] jednak [illegible] rozwiązanie nie [illegible], tylko porozmawiać. Opowie nam [illegible] swego [illegible] życia i [illegible], co powoduje kłopoty mieszkańców Kuldahar. [illegible] za darmo - wcześniej musimy [illegible] i zgładzić kapłankę bogini [illegible]. [illegible] Szkielet wspomina, że [illegible] w Dolinie [illegible] - pora wybrać się na małą wycieczkę. Opuszczamy kryptę i udajemy się do [illegible], która jeszcze nie tak dawno temu była zamieszkana przez Yeti. [illegible] znajdujemy [illegible] kapłankę. Co gorsza, okazuje się, że jest to Lysan, ta śliczna kobietka, którą poznaliśmy w tawernie w Kuldahar. Niestety, charakterek to ona ma dość paskudny - bez użycia przemocy nie mamy szans na [illegible] porozumienie. [illegible] potyczka [illegible]. Lysan przywoła [illegible] Yeti, które dosłownie wyskoczą jak spod ziemi, i rzucą się na naszą ekipę. Zaczynamy od zabicia kapłanki, [illegible] eliminujemy [illegible]. [illegible]

nie pamięta, jaki wyczyn [illegible] nasza drużyna :-). Przy zwłokach Lysan znajdziemy magiczny przedmiot, a misiom tradycyjnie zabieramy futerka [illegible] Yeti). W pobliżu pojawia się [illegible]. Lysan była [illegible] :-). [illegible]

No, dość tych [illegible] wracamy do krypty [illegible]. Otrzymamy punkty doświadczenia za wykonanie zadania i dodatkowo będziemy mogli przeszukać pobliski sarkofag, [illegible] przedmioty - zbroja, hełm, złoto i dwa magiczne miecze. Niestety, szkielet nie [illegible] Kuldahar [illegible] :-). Nic tu po nas - wychodzimy i wracamy do Kuldahar.

Kuldahar

Pierwsze kroki skierujemy do druida. Zwróćcie uwagę, że nie udało się rozwiązać zagadki zła nawiedzającego Kuldahar, ale przynajmniej nasza drużyna dostanie punkty doświadczenia za wykonanie zadania i przeszukanie Doliny [illegible]. Następnie [illegible] kolejną pracę - [illegible] serca. Ten [illegible] kamień został skradziony z [illegible] świątyni i słuch po nim zaginął. [illegible] w pobliżu jest świątynia, w której [illegible]. No i oczywiście my mamy się tam wybrać. [illegible] bohaterów. Zanim jednak wyruszymy do świątyni zapomnianego boga, warto zrobić małe przygotowania do wyprawy. [illegible] skierujemy do tawerny, aby porozmawiać z barmanem. Będzie bardzo zdziwiony, że jego [illegible] okazała się kapłanką złej bogini, jednak [illegible]. Dodatkowo możemy od niego wyłudzić rzeczy, które Lysan pozostawiła w tawernie - zwoje z czarami leczenia [illegible] i krytycznych ran, [illegible] i pergamin z [illegible] czarem. U kowala [illegible] nam przedmioty (a także identyfikujemy te magiczne) - [illegible] złota! Na koniec [illegible]. Spędzamy noc w hotelu i [illegible] miasto.

Świątynia zapomnianego boga

Już po kilku chwilach natkniemy się na [illegible] Verbeega. Dowiemy się od niego o straszliwej walce, jaka rozegrała się w świątyni. Cóż, musimy sami to sprawdzić - wchodzimy do środka. Początek zapowiada się [illegible] spokojnie - [illegible] korytarzem. [illegible] jednego z kapłanów. [illegible] że przyszliśmy tu w [illegible] nam [illegible]. Za chwilę do komnaty wkroczą dwa [illegible] Verbeegi - potrafią nieźle przyłożyć! [illegible] się na zachód - skręcamy na południe i [illegible] dwóch [illegible] przeciwników. W komnacie z lewej strony odnajdziemy skrzynię, a w niej magiczną broń. W kolejnej komnacie również znajduje się skrzynia z magicznym przedmiotem [illegible] dwie mikstury. [illegible] i za chwilę to się powtórzy - przed nami [illegible] dwóch kapłanów i [illegible] Verbeega. [illegible] Verbeega - [illegible] jatka. Gdy już [illegible] się z wrogami, przeszukujemy pobliskie szafy - znajdują się w nich [illegible], a także [illegible] z czarem.

Zawracamy do głównej sali. [illegible] Gdy już to zrobicie, udajemy się korytarzem na wschód. Skręcamy na południe, zabijamy [illegible] Verbeega. W [illegible] znajduje się magiczna mikstura. W komnacie na północy czeka na nas kapłan wspierany przez Verbeega, a schody [illegible] pułapka. Do zabicia pozostaje już ostatni Verbeeg i możemy zejść na niższy poziom. Powracamy w głąb korytarza. Eliminujemy pierwszego Verbeega i kapłana w komnacie obok. W [illegible] sali czeka na nas [illegible] Verbeeg i kapłan (uwaga na [illegible]). Komnata jest [illegible] korytarz. W pierwszym z lewej [illegible] na północ, w którym odnajdziemy napój. [illegible] kolejnym z [illegible] korytarzy natrafimy na kolejną skrzynię (ma-

giczny miecz), jednak wcześniej musimy się uporać z kapłanem. Korytarz pierwszy z lewej prowadzący na południe (wcześniej zaprowadzi nas do skrzyni (wcześniej pułapka) - w środku jest trochę złota. Ostatni z korytarzy południowych pozwala nam dojść do ostatniej już skrzyni (magiczny miecz) [illegible], bronionej zaciekle przez [illegible]. Teraz możemy podążyć na wschód, głównym z korytarzy. Uwaga jednak na pułapkę. Na końcu korytarza czeka nas trudna batalia - trzy [illegible] i dwóch kapłanów wspierający ich zmasowanym ogniem. W kolejnej z komnat otwieramy drzwi i skalną drogą nad przepaścią przechodzimy do kolejnej lokacji.

Przed nami rozpościera się istne pobojowisko. Ciekawe, kto - lub może "co" - urządził taką rzeźnię; na ziemi leżą tylko ciała pokonanych obrońców świątyni. W naszej części sali znajduje się ołtarz, na którym powinien się znajdować [illegible]. Niestety, nie ma go tam - Spóźniliśmy się! Przeszukując ciała leżące na podłodze, natkniemy się na zwłoki jednego z kapłanów - kapłana Talonitu; przy nich znajdziemy butelkę z dziwnym płynem. [illegible]! Nic tu po nas - wychodzimy i wracamy do Kuldahar.

Kuldahar

Tradycyjnie pierwsze kroki kierujemy do druida - on już zapewne wie najlepiej, co o tej sytuacji można myśleć. Niestety, tym razem nawet on nie będzie miał żadnego pomysłu, ale tylko do czasu, gdy pokażemy mu flaszkę. Z [illegible] (który potrafi nie tylko stwierdzić, z jakiego rocznika jest wino, ale także podać nazwę [illegible], w której je wyprodukowano :-)) nasz druid stwierdza, że składniki potrzebne do przygotowania takiego napoju rosną tylko w jednym miejscu - kompleksie jaskiń o wdzięcznej nazwie Smocze oko. A ponieważ składniki te bardzo krótko zachowują świeżość, oznacza to tyle, że niedawno kapłani Talonitu musieli to miejsce odwiedzić. W ten oto sposób dostaniemy punkty doświadczenia za spenetrowanie świątyni zapomnianego boga i nowe zadanie - przeszukać jaskinie Smocze oko. Czeka nas więc kolejna wycieczka. Zanim jednak wyruszymy, odbywamy standardową rundę po sklepach, kupując potrzebną amunicję (i to dość sporo) i uzdrawiające flaszeczki, sprzedając niepotrzebne kamienie itd. Druid powinien zapamiętać czar przywołania błyskawic [illegible] - już niedługo będzie można go wypróbować. Na koniec dobrze się wyśpijmy i rano wyruszamy na kolejną przygodę.

Rozdział drugi

Smocze oko

Przywita nas trzech lodowych trolli - pora wykorzystać zaklęcie przywołania błyskawic - ma ono iście "piorunujący" efekt :-). Na zachodzie znajduje się czwarty, na północy piąty - nie powinno być większych kłopotów. Ale nie martwcie się - aby nie było nudno, kłopoty zaraz się zaczną. Wchodzimy do jaskini. I tu przywita nas grupka jaszczurów ([illegible] o wiele bardziej wytrzymałe i niebezpieczne) razem sześć sztuk. Może być ciężko, ale nie traćcie głowy - to dopiero początek! Na północy czeka na nas kolejny jaszczur; pojedynczo nie są aż tacy straszni - kilka strzał i już jest martwy. W skrzyniach znajduje się trochę kamieni, [illegible] przed zwykłymi pociskami, trochę strzał i mikstur. Kierujemy się na wschód, eliminujemy kolejnego jaszczura i udajemy się na północny wschód. Tu będzie kolejna niespodzianka - szaman i jego dwóch kolegów nie mają raczej przyjaznych zamiarów. Przy jego zwłokach odnajdziemy znakomitą substancję zapalającą (taka wersja tego koktajlu Mołotowa :-)). Dalej na wschodzie kolejna potyczka z szamanem i dwoma jaszczurami - scenariusz identyczny jak przed chwilą. Odbijamy na południe, likwidujemy trzech kolejne jaszczury i przechodzimy przez most, likwidując następnego szamana wspieranego przez dwóch kumpli (to już się pomału robi nudne...). W jaskini na południowym wschodzie zabijamy następne trzy jaszczury i odbijamy na północny wschód. Hm, jakoś tu spokojnie, nie wróży to zbyt dobrze. Dojdziemy do komnaty wypełnionej jaszczurami; wśród nich znajduje się imponujących rozmiarów bydlę - nic dziwnego, że okaże się ono ich królem! Początkowo bydlę chciało z nami rozmawiać - jednak nie ma żadnych szans, by jakoś sytuację załagodzić, tak więc do broni, przyjaciele. Będzie to jedna z najtrudniejszych potyczek stoczonych do tej pory. Po ubiciu przeciwników wkraczamy do komnaty, przeszukujemy zwłoki (sporo złota) i odnajdujemy ołtarz pod pomnikiem olbrzymiego węża. Przedmioty są najwyższej klasy - magiczny pierścień, drogocenne kamienie, laska przywołania potwora I (dla maga), [illegible] kula ognia (dla nekromanty). Zawracamy i przechodząc obok mostu kierujemy się na południe. Kolejne starcie z całą grupą jaszczurów (dwóch szamanów i siedmiu wojowników). W jaskini na samym dole odnajdziemy więźnia (którego jaszczury trzymały jako, hm, zapasy jedzenia)

- podziękuje nam za uwolnienie i w ten sposób dostaniemy kolejne punkty doświadczenia. Z prawej strony znajduje się wejście do dalszej części jaskini, jednak chwilowo jeszcze się tam nie udamy. Zawracamy do miejsca, w którym zaczynaliśmy - jeśli musicie, wróćcie do miasta i wyleczcie rany (albo szybciej jest rozbić obóz na zewnątrz jaskini). Tym razem kierujemy się na południe. Przywita nas [illegible] już w tej części jaskiń jaszczurów, wspieranych przez [illegible] kapłana. Starajcie się ich likwidować z daleka, nim zbliżą się na odległość, z której mogą atakować [illegible]. Łuki [illegible] nie wystarczą i potrzebne będzie wsparcie czarów. Na południowym zachodzie czeka na nas jeszcze pięć zuchów - może być nieprzyjemnie. Kierując się dalej na południowy zachód napotkamy nowego przeciwnika - [illegible] Spider (a dokładniej pięć sztuk). Pajączek odporny jest na standardową broń, jedynie magiczne uderzenia mogą zrobić mu jakąś krzywdę. Dodatkowo jego ugryzienia powodują choroby ([illegible] czarem leczenia choroby), ale ma on tylko jedną słabość. Warto się jednak z nimi zmierzyć, każdy wart jest bowiem sporo punktów doświadczenia. Zawracamy kawałek i przechodzimy przez most, kierując się na wschód. Kolejny nowy przeciwnik - pająk mieczowy - słabszy od poprzednika, ale również można go w miarę bezstresowo pokonać. Dalej na wschodzie czeka jeszcze dwóch przyjemniaczków - pająki fazowe. Bestie są niesamowicie szybkie, a na dodatek potrafią się teleportować! Ugryzienie skutecznie zatruwa organizm nieszczęśnika - jeśli nie macie w plecaku antidotum, już możecie żegnać się z życiem. Zabicie pająka daje dwa tysiące punktów doświadczenia, więc jakoś nam wynagradza naszą mękę. Dodatkowo na południu odnajdziemy zwłoki osoby, która nie miała tyle szczęścia co my. Okaże się, że jest to Erevian - elf, którego poznaliśmy w hotelu w Easthaven. Przy jego zwłokach znajdziemy niezły magiczny miecz. Zabierzmy go - zmarłemu już się nie przyda. Leczymy rany, zawracamy i kierujemy się na wschód - do miejsca, w którym jeszcze niedawno więzień był więziony i gdzie znajduje się wejście do kolejnej części jaskini. Schodzimy. Przywitają nas dwa czerwone jaszczury; nie powinno być jednak większych problemów z ich pokonaniem. Odbijamy na zachód i przemieszczamy się do końca korytarza - napotkamy cztery jaszczury (w grupach po dwa), a także dwa pająki wspierane przez dwa trolle. Bestie mają paskudną zdolność szybkiego regenerowania się po odniesionych ranach - niby leżą już martwe na podłodze, a wystarczy chwila, by powstały i znowu z furią zaatakowały naszą drużynę! Jedyny sposób na ostateczne zabicie trolli to spalenie ich ciał - najpierw siłą [illegible] oręża zadajemy im rany, a gdy padną na podłogę - za pomocą magii (płonące dłonie, kula ognia) lub koktajlu Mołotowa ostatecznie [illegible] wroga. To jedyna metoda, warto więc, by nasza drużyna dysponowała odpowiednią ilością substancji zapalającej (możecie je znaleźć przy ciałach pokonanych szamanów) lub odpowiednimi zaklęciami (możemy użyć również kwasowej strzały Melfa). W komnacie na północnym zachodzie napotkamy identyczną jak przed chwilą grupę - dwa trolle i dwa pająki - znowu zanosi się na ciężką potyczkę. Odbijamy na południowy wschód, mijamy most (zaraz tu wrócimy!) i rozprawiamy się z trzema szamanami (uzupełniając tym samym zapas substancji zapalających). W małej jaskini na wschodzie zabijamy dwa pająki i dzięki temu oswobadzamy grupkę przestraszonych dzieci. Wśród nich znajduje się syn kowala. [illegible] dość niepokojąco, dlatego spróbujcie porozmawiać z każdym z dzieci - za jego uratowanie dostaniemy sporo punktów doświadczenia. Teraz możemy zawrócić, przejść przez most i udać się dalej na zachód. Kolejna walka - trzy trolle i pająk. Postarajcie się, by trolle padły blisko siebie - dzięki temu będzie można je spalić za pomocą jednego czaru czy też zapalającego pocisku (zawsze to jakaś oszczędność). Idziemy korytarzem na południe i wchodzimy do sporej jaskini. Na wzniesieniu stoi kapłan Talonita - wymachuje zdecydowanie rękami, wykrzykując przy tym dziwne zaklęcia. Oznaczać to może tylko jedno - kłopoty! Dodatkowo [illegible] na nas trzech trolli - coraz mniej zaczyna mi się ta sytuacja podobać! To jeszcze nie koniec problemów. Na wschodzie czeka nas kolejna potyczka - trzy kapłanki Talonitu wspierane przez trzy trolle będą stawiać olbrzymi opór. W środku komnaty znajduje się matka Egenia, kapłanka Ilmatera porwana z Kuldahar. Podziękuje nam za zabicie wrogich kapłanów i oswobodzenie jej, a także pozostałych więźniów. Dodatkowo będziemy mogli wyleczyć u niej nasze rany ([illegible] - my uratowaliśmy jej życie, a ona każe sobie płacić) czy też rozbić obóz i poprzez sen uzupełnić stracone punkty życia. Na południowym wschodzie odnajdziemy jaskinię z więźniami, którzy mieli być złożeni w ofierze Talonowi. Zawracamy do miejsca, z którego zaczynaliśmy zwiedzanie tego poziomu jaskiń, i tym razem udajemy się na wschód. Dość szybko rozprawiamy się z jaszczurami, trochę trudniej będzie pokonać dwa pająki fazowe. Możemy pójść na południe, ale najpierw zbadamy jaskinię położoną na północnym wschodzie (tunel jest dość słabo widoczny). W dość wąskim korytarzu prowadzącym na wschód znajduje się czterech żuków [illegible] - [illegible] zabić je z odległości, najlepiej za pomocą jakiegoś silnego [illegible] (kula ognia). Tunel skręca na południe, a my wraz z nim. Przed nami [illegible] żuków do pokonania - nie spieszcie się i powoli eliminujcie [illegible] małe grupki. Na samym końcu znajdziemy zwłoki, a przy nich dwa magiczne przedmioty i trochę złota. Teraz możemy zawrócić, opuścić część jaskini zamieszkaną przez żuki i udać się na południe. W pierwszej jaskini czekają na nas trzy żuki i trzy pająki. Wraz z jaskinią położoną na wschodzie - dwa trolle i dwa żuki do ubicia, [illegible] na południu rozprawiamy się z pająkiem i czterema trollami. Teraz, kierując się pomiędzy [illegible], zabijamy ostatnie dwa trolle i schodzimy na niższy poziom jaskiń. Z góry uprzedzam, że czeka nas tu kilka niezwykle trudnych potyczek. Zresztą za chwilę sami się o tym przekonacie. Albowiem właśnie w naszym kierunku pędzi pierwszy przeciwnik - szkieletowy porucznik. Co ciekawe, będzie on dość rozmowny - szybko odkryjemy, że za tym umarlakiem stoi ktoś o wiele bardziej potężny, a sam szkielet pełni tylko rolę [illegible]. No, ale dość tej zabawy w zgadywanki - czas porozmawiać nieco mieczem i pokazać temu "komuś", że nie tak łatwo jest nas wystraszyć. Do szkieletowego porucznika natychmiast przyłączy się grupa siedmiu zimnych zmór - są nieco słabsze niż [illegible], których spotkaliśmy w Dolinie [illegible], jednak niestety również można im zadać [illegible] jedynie przy użyciu magicznej broni. Po rozbiciu pierwszego oddziału wroga ostrożnie poruszamy się na południe. Kolejna potyczka - pięć zimnych zmór wspieranych przez dwóch łuczników. Na południowym wschodzie kolejne trzy zmory i mała nowość - wybuchowy szkielet. Wystarczy jedna strzała, by go unicestwić, jednak należy zrobić to z dość dużej odległości, albowiem łobuz bardzo nieprzyjemnie eksploduje, raniąc wszystkich wokół siebie. Na koniec pozostaje jeszcze zabić trzech standardowych łuczników - ich strzały zapalające wyrządzają sporo szkody - uważajcie, by przez przypadek nie dosięgły magów. Uff, nareszcie chwila przerwy, by wyleczyć rany i zaczerpnąć powietrza.

Odbijamy na południowy wschód. Natychmiast podejdzie do nas kolejny szkieletowy porucznik. Krótka rozmowa i zaczyna się kolejna jatka. Poruszając się na południe kolejno musimy się rozprawić z trzema, a następnie z dziewięcioma zimnymi zmorami! Dalej na południu czai się następny wybuchowy szkielet wspierany przez dwie zimne zmory. No i wreszcie na koniec siedem zmór - [illegible]. Kolejna armia przeciwnika unicestwiona. Kolejny szkieletowy porucznik [illegible] jednak do nas pędzi. Po głosie można poznać, iż nasz "nieznajomy" przeciwnik pomału zaczyna się nas obawiać. Ale kolejna walka nas nie minie - unicestwiamy szkielet i [illegible] dwa wybuchowe szkielety znajdujące się na południu. Odbijamy na zachód - kolejny wybuchowy kolega. Uwaga na dwie pułapki, które znajdują się w pobliżu - [illegible] do tej pory [illegible] powinien [illegible] i oczyszczać teren z [illegible] niespodzianek. Na południowym zachodzie kolejna pułapka, a za nią dwa wybuchowe szkielety. Kolejny etap zaliczony, następny szkieletowy porucznik pędzi w naszą stronę. [illegible] - znowu za nas przemówi nasza stal. W komnacie na południu znajduje się siedemnaście zimnych zmór (!) i cztery wybuchowe szkielety. Walka nie będzie specjalnie trudna - pamiętajcie tylko, by po kolei lub w małych grupkach wywabiać je z komnaty i spokojnie eliminować w korytarzu. Biegniemy na wschód, rozbrajamy pułapkę i z odległości zabijamy kolejne dwa wybuchowe szkielety. Zaczynamy kolejną rozmowę z wysłannikiem nekromanty. Tym razem wyraźnie czuć jego strach - to znak, że jesteśmy już blisko. Przekraczamy most, kierując się na wschód (kolejna pułapka). Na północnym wschodzie znajduje się wejście do sporej [illegible] komnaty. I tu zaczyna się prawdziwa rzeź! Jak nietrudno się domyślić, w komnacie znajduje się nekromanta o wdzięcznym imieniu [illegible]. Oczywiście nie jest sam - wspiera go grupa [illegible] zombi i trzy potężne zmory. [illegible] frontalnego ataku, [illegible] bardzo krótką [illegible] - [illegible] tu trzeba taktyki! Przy zwłokach nekromanty odnajdziemy trzy magiczne [illegible]. Wkraczamy do sali. W [illegible] na północy (uwaga na pułapkę) znajdziemy trzy [illegible] i napój magiczny, w [illegible] po lewej stronie (zabezpieczona pułapką) [illegible], czar przyspieszenia, [illegible] i drogocenne kamienie, a w [illegible] po prawej stronie [illegible] pułapka z [illegible], wampiryczne dotknięcie, [illegible], a także magiczny napój. Opuszczamy komnaty i ruszamy na północ - pułapka i trzech zombie do pokonania. Dalej na północy znajduje się kolejna pułapka, a za nią dwaj zombie [illegible]. Przemieszczając się na północ rozbrajamy kolejne cztery pułapki, odbijamy na wschód, rozbrajamy kolejne dwie i otwieramy drzwi, zabezpieczone oczywiście kolejną pułapką. Schodzimy na kolej-

ny pośród półek. Na końcu dużej sali spotkamy Albiona. W krótkiej rozmowie dowiemy się o zamieszkujących tę część lasku ludzi Etrusimianów. Kochają pokój, żyją i pozwalają żyć innym. Hm, trochę to podejrzane, ale ostatecznie możemy mu uwierzyć (tylko nie próbujcie rozmawiać z Albionem po raz drugi!). W komnacie na północnym zachodzie znajduje się Geelo - bibliotekarz. Możemy zakupić u niego kilka przydatnych zwojów (np. lodowa zamieć). W pokoju obok ukryta jest biblioteka - niestety, chwilowo nie będziemy mogli tam wejść. Wychodzimy. Otwieramy kolejne drzwi i przemieszczamy się na południowy zachód. W pokoju z prawej strony odnajdziemy Sharrę - możemy u niej odpłatnie wyleczyć rany. Warto z tego skorzystać (ponieważ za chwilę możecie żałować, że tego nie zrobiliście). W pokoju po lewej nie ma nic ciekawego, a korytarz prowadzący dalej na południe powiedzie nas do zamkniętych drzwi. Zawracamy i udajemy się na północ. W komnacie położonej bardziej na wschód znajdziemy w szafie trzy księgi historyczne, w komnacie obok - kolejne dwie księgi. Na zachodzie znowu natrafimy na zamknięte drzwi. Za pomocą wytrychu otwieramy te prowadzące na południe. W środku spotkamy Marchona, który szybko wyjawi nam prawdę o Etrusimianach i ich zwabianiu do pokoju. I teraz rozpocznie się prawdziwa jatka! Wraz z Marchonem i jego drużyną musimy wyeliminować wszystkich przeciwników znajdujących się w komnatach - jest ich bardzo dużo i walka będzie niezwykle ciężka. Nie starajcie się zdobywać bonusów - kryjcie się za grupą Marchona i sukcesywnie, z odległości eliminujcie wrogów. Najtrudniejsza będzie pierwsza potyczka - przeciwnicy atakują z dwóch stron - walka stanie się dość chaotyczna, łatwo popełnić jakiś błąd. Gdy pierwsze starcie zakończy się naszym sukcesem, wraz z grupą Marchona przemieszczamy się na południe, do komnaty, którą zamieszkuje uzdrowicielka Sharra. Teraz możemy za pomocą miecza wyrazić niezadowolenie, iż musieliśmy płacić za wyleczenie naszych ran (traktujcie to jako reklamację ;)). Bezpośrednio z jej komnaty wchodzimy do sali położonej na północy. Tutaj czeka nas kolejna potyczka z grupą Yuan-ti - wśród nich znajduje się wyższy rytualista. Oczywiście należy go zabić - nie jest zbytnio wytrzymały. Szybko przemieszczamy się na południowy wschód. Eliminujemy kolejną grupę gwardzistów Yuan-ti, a w małej salce widzimy wyższego demonologa i kilku kapłanów Yuan-ti. Demonologa należy zgładzić możliwie najszybciej, albowiem potrafi przywoływać potwory. Jeśli damy mu zbyt wiele czasu, to już za chwilę komnata wypełni się trollami, jaszczurami i innymi wesołymi kolesiami. Dopiero teraz, gdy sytuacja jest opanowana i większość przeciwników leży martwa, możemy się zająć przeszukiwaniem sal i ciał naszych ofiar. Proponuję udać się na wschód - ponieważ bibliotekarz nie żyje, możemy wejść do ukrytej biblioteki. W środku odnajdziemy zaklęcie przywołanie potwora i płonąca strzała, a także kilka magicznych napojów. Warto rozejrzeć się za zwłokami Albiona - ma on klucz potrzebny do otworzenia drzwi prowadzących na niższy poziom - a także bibliotekarza Geelo (magiczny przedmiot). W sali, w której rezydował wyższy rytualista, w posągu człowieka węża, znajdziemy trochę złota i magiczny napój, a obok w worach jeszcze dwie mikstury. W drugim pomniku człowieka węża, ustawionym w komnacie na wschodzie, znajduje się kolejne złoto, mikstury i talia kart (mało przydatne - zidentyfikujcie ją i sprzedajcie). Marchon zaproponuje nam, iż będzie ze swoją drużyną czuwał i jeśli chcemy, możemy się zdrzemnąć i zregenerować nasze siły - warto z tego skorzystać.

Idziemy długim korytarzem na południe, a następnie na wschód. Otwieramy drzwi i schodzimy na ostatni już poziom jaskini Smoczego Oka. Spotkamy tutaj dawno nie widzianą dziewczynkę. Jednak nim zdążymy się o niej czegoś więcej dowiedzieć - teleportuje się ona, a my będziemy później tłumaczeni sami sobie. Ale nie na długo! Idziemy na południe. Natychmiast czeka nas potyczka z grupą przeciwników złożoną z dwóch gwardzistów Yuan-ti, kapłana Yuan-ti i dwóch łuczników. Kapłan nie dysponuje zbyt silnymi zaklęciami (w zasadzie to rzuca je tylko raz); największym problemem będzie ten łucznik, który z zadziwiającą celnością razi nas strzałami. Podążając dalej korytarzem znowu natkniemy się na naszą dziewczynkę. Nie wiem, dlaczego, ale budzi ona we mnie podejrzenia! No i ten jej głos... Otwieramy drzwi prowadzące na północ. Uwaga na pułapki (między nimi obok ołtarzy). W komnacie z sali musimy pokonać dwóch Yuan-ti, gwardzistę Yuan-ti i kapłana Yuan-ti. Zabójczo wyrzucamy tylko z jednej komnaty i eliminujemy w korytarzu - jednak zrozumiecie, to już takie proste jak kiedyś - potwory są mocniejsze i także od swoich poprzedników i wolą trzymać się w kupie (zwłaszcza - kupy nikt nie ruszy :)). W sali na zachodzie czeka jeszcze liczniejsza grupa przeciwników - czterech Yuan-ti, gwardzista Yuan-ti i kapłan Yuan-ti. W skrzyniach na północy (zabezpieczona pułapkami, dodatkowo należy otworzyć je wytrychem) znajdziemy złoto, zaklęcie niewidzialności, kamienie i magiczny miecz. Regał na końcu pomieszczenia też, a w skrzyni na południu są napoje,

złoto i biżuteria. Zawracamy do głównego korytarza i tym razem otwieramy drzwi prowadzące na południowy wschód. W korytarzu czekają trzech łuczników Yuan-ti. Są nim również dwie pułapki. Otwieramy drzwi prowadzące na południe. I tu czeka nas niespodzianka jak zwykle pory potyczka. W sali znajduje się wyższy łucznik (stoi w centrum), a dalej na północ grupa łuczników Yuan-ti (rozstawionych w rogach sali) i dwóch Yuan-ti. Wbiegnięcie do komnaty i podjęcie otwartej walki oznacza bardzo szybką śmierć. Tu trzeba działać po woli i rozważnie. Przy zwłokach wyższego łucznika znajdziemy magiczny przedmiot, w rozrzuconych po sali workach (trzech) złoto, klejnoty, kilka strzał i napoje leczące rany. Wracamy na korytarz i kontynuujemy wędrówkę na zachód. Po otworzeniu kolejnych drzwi należy zachodzić dwie pułapki, a w pobliżu czeka kolejnych trzech łuczników Yuan-ti. W ich pobliżu znajdują się kolejne pułapki. Odbijamy na południe - tu czeka na nas Yuan-ti i dwa nowe przeciwnicy Histachii. Są bardzo mało wytrzymałe - wystarczy kilka celnych ciosów. Jednakże do ich zabicia konieczna jest magiczna broń, a prawie każde trafienie Histachii wywołuje choroby (przypominam, że nie dysponujemy zaklęciem leczenia chorób, a na drugim poziomie jaskini Smoczego Oka napotkamy małą kapłankę, która odpłatnie również może nas wyleczyć). Idąc dalej, natrafimy na kolejne dwa Histachii wspierane przez Yuan-ti. W małej salce na północy znajduje się ostatni już w tej części labiryntu Histachii wspierany przez dwóch łuczników Yuan-ti. Niestety, w środku nie znajdziemy absolutnie nic wartościowego. Cofamy się kawałek korytarzem. Na północnym wschodzie dwaj Yuan-ti pilnują sali tortur, w rogach znajdziemy zaklęcia ochrony przed zatruciem i drzwi przed wyjściem. Ponownie zawracamy w kierunku zachodnim i otwieramy drzwi prowadzące na północ.

W pobliżu kolejnych północnych drzwi znajdują się dwie pułapki, jednak my wcześniej wybierzemy te prowadzące na zachód. Dość szybko dojdziemy do komnaty, w której znajduje się grupa kapłanów Yuan-ti i trzech gwardzistów Yuan-ti. Walka może być ciężka. Przydadzą się czary o masowym działaniu, kilka kul ognia rzuconych w sam środek komnaty również nie zaszkodzi. W fotelu znajdziemy naszyjnik i skórzaną zbroję +2. Zamykamy i otwieramy wrota prowadzące na północ. Rozbrajamy dwie pułapki skryte na wschód. W niewielkiej sali eliminujemy jednemu Histachii, dwóch Yuan-ti i dowodzącego całą grupą wyższego kapłana wspieranego dodatkowo przez kolejnych sześciu Histachii. Bądźmy ostrożni - przeciwnicy nie są zbyt silni, ale grupa atakujących. Pamiętaj, że wyleczy nas w naszej drużynie prawdziwa epidemia choroby i po całej walce nie ma nic godnego uwagi. Zawracamy i na północ. Grupa trzech gwardzistów Yuan-ti, dwóch kapłanów i trzech łuczników Yuan-ti może sprawić trochę problemów. Uwaga na pułapki, w pobliżu łuczników znajduje się ich aż trzech, więc konwencjonalny atak z mieczem w ręku odpada - należy wyeliminować przeciwników z odległości. Najpierw otwieramy drzwi prowadzące na północ i wkraczamy do kolejnej sali tortur - muszę przyznać, że robi wrażenie! Niestety, tu możemy wyładować na trzech kapłanach Yuan-ti i dwóch gwardzistach Yuan-ti. Mózgy pilnują tego okropnego miejsca. Na zachodzie czeka kolejnych trzech Yuan-ti. W skrzyniach znajdziemy wspaniałą rękawicę, magiczne złoto i trochę dodatkowego wyposażenia. Jakiś w każdej skrzyni znajdować się powinno - złoto i mikstury :-). Zawracamy i przygotowujemy się do otworzenia masywnych wrót prowadzących na wschód. Proponuję zapisać stan gry - zaczniemy zabawę w piekło. W sali nakarmimy naszą dzielną dziewczynkę. Rozmowa nie będzie szczególnie porywająca (jednak możemy się dowiedzieć o pewnej wsi, w której ludzie pełnili rolę małych zmiennych, które nie zdołają i uwolnić się mogą). Albowiem nie będziemy w stanie uwierzyć (ech, po co tu przybyliśmy - klejnot serca. Dziewczynka przemieni się w Yuan-ti (ach, i jak tu ufać dzieciom?) i wraz ze swoją drużyną (trzech kapłanów Yuan-ti i czterech łuczników) ruszy do ataku. I tak oto zaczyna się chyba jedna z najtrudniejszych bitew, jakie przyszło nam toczyć. Podpowiem, że tym razem należy zacząć od wyeliminowania obstawy i na końcu zająć się naszą "dziewczynką". Za zabicie Yxunomei otrzymamy całą dość sporo punktów doświadczenia, a przy jej zwłokach odnajdziemy klejnot serca. W ten oto sposób wykonaliśmy kolejne zadanie. Na koniec pozostaje już tylko przeszukać komnatę (4 pułapki) - natrafimy na siedem skrzyń (otwierane po dwie, co druga zabezpieczona pułapką). W środku jak zwykle - dużo złota, kamieni, mikstur, trochę strzałek i magiczny hełm. I to by było na tyle. Opuszczamy jaskinię Smoczego Oka i wracamy do Kuldahar.

Kuldahar

Na powitanie zaatakuje nas grupa Neotrogów. Nie bójcie się ich wyglądu - w rzeczywistości są o wiele słabsi. Po

mieście biega jeszcze kilka tych bestii, spokojnie możemy je wyeliminować. Teraz kierujemy się do Arundela, by mu oznajmić, iż zdobyliśmy klejnot serca. I tu czeka nas miła niespodzianka - osoba, którą chcemy przywitać, nie jest naszym druidem! Podziękuje nam za zabicie Yxunomei (podobno zrozumiałe mu w ten sposób sporo zmartwień), zacznie nam wygrażać, że nasz koniec już jest bliski, a następnie zniknie. Kurczę, cała sytuacja robi się coraz skomplikowana! Podążamy na górę schodami. W pokoju odnajdziemy prawdziwego Arundela, niestety jest on wyczerpany i bliski śmierci. Konający druid poprosi nas o udanie się do fortecy oderwana dłoń i odnalezienie tam potężnego artefaktu maga, który - jak twierdzi Arundel - będzie w stanie ujawić mocy klejnot serca. Po tych słowach druid umrze. Przy jego zwłokach znajdziemy magiczną szatę - Arundelowi już się raczej nie przyda. No i co my teraz poczniemy? Druid był jedyną pomocą w mieście. Chyba nie mamy wyboru i musimy udać się na kolejne wyprawy krajoznawcze. Zanim to jednak uczynimy, proponuję wybrać się na zakupy.

U Orriona identyfikujemy magiczne przedmioty, sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie i kupujemy zwoje do przygód, a także strzały. Spotkamy tam również chłopca uratowanego z jaskini Smoczego oka - Sheemish wręczy nam klucz do skrzyni, w której znajduje się trochę złota, i magiczny miecz - mało przydatny, można go bez żalu sprzedać. Na koniec zaopatrujemy się jeszcze w mikstury leczące rany, kupujemy kilka butelek i zwojów leczących choroby (tak na wszelki wypadek) i wyruszamy na spotkanie przygody.

Rozdział trzeci

Oderwana dłoń

Wchodzimy do fortecy. Jak zwykle czeka nas gorące powitanie i trudny początek - grupa trzech widmowych orków i trzech wspierających ich łuczników próbuje utrudnić nam życie. Jeśli szybko zareagujecie, rzucając kilka kul ognia w nadbiegających przeciwników, i będzie ich przybywać, to znacznie ułatwi dalszą walkę. Teraz w miarę spokojnie możemy rozejrzeć się po okolicy. Forteca jest pełna zrujnowanej drogi do części pomiędzy wysokimi ścianami - aby tam dotrzeć, należy przeprawić się przez pomosty kolejnymi poziomami fortecy. To tyle, tyle teorii - pora sprawdzić to w praktyce.

Idziemy na południe - uwaga na trzy pułapki. Znajdują się w wąskim przesmyku prowadzącym do kolejnej komnaty. Przed nami kolejna potyczka. Przy niszczeniu skrzyni i trzy orki już bardziej w naszą stronę. Tu czekają wyższy szaman - za chwilę rzuci kilka prostych czarów. Z prawej strony znajduje się budynek prowadzący na drogi pomost, jednak my udamy się wcześniej na zachód. Dwa Gobliny i łucznik nie stanowią większego problemu - pod stołem zwalonych krzeseł odnajdziemy nieco złota. Podążamy na północny zachód, następny dla nas wszystkich pomost. Z dalszych wyłoni się przeciwnicy, atakujący naszą grupę z dwóch stron - jeden dowódca orków, dwa orki i dwóch szamanów. Przyda się zaklęcie przywołanie potwora czy też zwierzę - w ten sposób uda się nam związać siły przeciwnika i prowadzić w miarę wyrównaną walkę. Przy zwłokach jednego z przeciwników odnajdziemy magiczny przedmiot. Na północy musimy się uporać z czterema łucznikami, w beczce odnajdziemy trochę złota i mikstury leczące rany. Podążamy wciąż przed siebie - kolejna potyczka z trzema łucznikami wspieranymi dodatkowo przez szamana. Pod stołem znajduje się pergamin z czarem uroku bezradności. Na północy znajdziemy przejście do drugiego poziomu fortecy i w tamtym kierunku udamy (jeśli ktoś chce, możecie udać się na południowy wschód i wyeliminować kilku Goblinów - jednakże nie znajdziecie tam nic godnego uwagi). Zwiedzanie drugiego poziomu fortecy zaczniemy od udania się do komnaty wschodniej. Początek zapowiada się dość niewinnie, jednak gdy tylko wkroczymy do sali, rozpęta się piekło. Z dziury wyłoni się trzech strzelców wspieranych wspaniałych przez dwóch szamanów i dwóch wojowników. Kolejnych dziesięciu Goblinów znajduje się w pobliżu i za chwilę przybędą wesprzeć swoich kamratów. Walka będzie ciężka, ale opłacalna, albowiem w słoiku krzeseł znajdziemy magiczną broń, a w beczce mikstury i zaklęcie uroczego murłego. Zawracamy i udajemy się na południe. W komnacie z lewej strony czekają trzech łuczników wraz z szamanem. W sali znajduje się również wyjście na kolejny poziom wieży - chwilowo z niego nie korzystamy. Po prawej stronie znajdują się następne wejście na trzeci poziom fortecy (schody), jednak my udamy się na południe. Przeistoczone Grizliny wzywa na pomoc swoje pieski - na naszą grupę rzuci się dziesięć wilków! Na szczęście nie są zbyt groźne, przy zwłokach jednego z nich znajdziemy magiczny przed-

[illegible]. Dalej na południu czeka nas starcie z [illegible] wojownikami, w których jest [illegible]. Na wschodzie znajduje się [illegible] strzelców wyborowych (w grupach po dwóch) i schody prowadzące na pierwszy poziom twierdzy. Zawracamy i [illegible] położoną w komnacie na północno-zachodzie wchodzimy na [illegible] poziom twierdzy. Idąc na wschód, natrafimy na trzech wojowników i dwóch strzelców wyborowych - może być gorąco. Na południu kolejnych trzech strzelców wyborowych. Dalsza droga na południe jest niemożliwa - [illegible] zostały zniszczone, a przeskoczyć na drugą stronę nie możemy. Aby było jeszcze [illegible], na południu znajduje się [illegible] strzelców wyborowych. Podążamy na zachód (cały czas eliminując strzelców wyborowych po drugiej stronie), szybko natrafimy na kolejnych trzech przeciwników - tym razem można ubić ich w sposób standardowy. Pod ścianą [illegible] znajduje się magiczny przedmiot, jednak gdy tylko zbliżymy się w to miejsce, natychmiast od tyłu zaatakuje nas grupa wrogów. [illegible] orków, dwa ogry i dwóch szamanów - bądźmy więc czujni i przygotowani na tę ewentualność. Przy zwłokach jednego z napastników odnajdziemy kolejny magiczny przedmiot. I to by było na tyle - dalsza droga jest zablokowana, musimy zawrócić i zejść na drugi poziom fortecy.

Proponuję rozbić obóz i odpocząć [illegible] - później może nie być na to czasu, a czeka nas trudna [illegible]. Znowu wspinamy się na trzeci poziom, tym razem korzystając ze schodów znajdujących się na wschodzie. [illegible] w miejscu, w którym znajdowała się grupka strzelców wyborowych, którą [illegible] wystrzelaliśmy). Udajemy się na południowy zachód - uwaga na trzy pułapki! Pod [illegible] znajdziemy znakomitą tarczę. Gdy tylko się do niej zbliżymy, zaatakuje nas grupa [illegible] opancerzonych szkieletów (bardzo wytrzymałych) i ich [illegible]. Jest on niesamowicie groźny, albowiem [illegible], którymi miota (maksymalnie trzy) zadają olbrzymie obrażenia. Wielce przydatny okaże się [illegible] ochrona przed ogniem - ważne, żeby go przyjmniej na paladyna, który powinien kroczyć przed naszą grupą i przyjmować na siebie [illegible] pociski. Proponuję również wykorzystać fakt, iż szkielety są bardzo wrażliwe na ogień i zastosować następującą taktykę: przed naszą grupą kroczy chroniony [illegible] przed ogniem paladyn, który [illegible] zadaniem jest znalezienie i związanie w walce możliwie największej grupy przeciwników [illegible], by go otoczyli. W [illegible] momencie nasi magowie [illegible] ognia czy też (jeśli przeciwników jest mniej) płonące dłonie. Dwie salwy wystarczą, by położyć wszystkich otaczających nas wrogów. Paladynowi praktycznie nic się nie stanie - leczymy rany i szukamy kolejnych przeciwników. O powodzeniu tej strategii walki [illegible] się już niebawem. Warto pamiętać też laskę, którą znaleźliśmy przy zwłokach Arundela w Kuldahar i która powinien posiadać nasz druid, pozwala na rzucenie czaru ochrony przed ogniem - również wielce przydatne w walce ze szkieletami. Koniec wykładu, czas przejść do praktyki.

Na kolejną potyczkę nie trzeba długo czekać - na południowym wschodzie czeka na nas kolejnych pięć opancerzonych szkieletów wspieranych przez ożywionego. Przy [illegible] [illegible], która też ostatni może zostać [illegible] jego kolegom - wystarczy dobrze się ustawić. Na [illegible] następnych pięć opancerzonych szkieletów i dwóch nowych przeciwników - szkielety mieczników. Szybkie, wytrzymałe i zabójcze skuteczne w walce w zwarciu - tak można je w dużym skrócie przedstawić. Na północy znajdują się schody na czwarty poziom - [illegible] się [illegible] albo [illegible] odpoczynku, proponuję się [illegible] (oprócz [illegible] takty), jeśli wszystko jest OK, to podążamy dalej na wschód i pozbywamy się kolejnych trzech szkieletów. Przed nami drzwi prowadzące na północ - w komnacie czają się [illegible] szkielety mieczników - ale [illegible] powinny znacznie je osłabić. Na wschodzie znajduje się winda (wcześniej trzy pułapki) - możemy zjechać nią na drugi poziom, jednak najpierw przeszukamy salę, która znajduje się dalej na północy. Ostrzegam, że czeka nas trudna, a nawet bardzo trudna potyczka. W sali znajdują się trzy szkielety mieczników, płonący szkielet - [illegible] - dwie kwiczące dusze i [illegible] szkielet. Szczególnie ten ostatni może napsuć nam sporo krwi, albowiem jest odporny na zwykłą broń i z wielką łatwością zabija każdy od naszych poprzedników. Zakładam, że ostatnia walka będzie [illegible] naszą drużynę, dlatego chwilowo udamy się schodami na czwarty poziom. W komnacie na wschodzie spotkamy Lelianę. Opowie nam wiele o [illegible] i [illegible], która je zamieszkiwały. Dodatkowo możemy zakupić u niego wyjątkowe przedmioty [illegible] i najwyższej jakości strzały. Nie są one tanie, ale warto sprawić [illegible] - owszem to [illegible]. Korzystając z okazji identyfikujemy znalezione przedmioty i sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie. Na północnym wschodzie natrafimy na Lemaca - możemy wysłuchać historii o Śpiewanie

[illegible]. W sali na północy odnajdziemy [illegible], w którego [illegible] są mikstury. Na wschodzie znajduje się wejście do pierwszej z wież, dalej na północnym wschodzie w sali odnajdziemy [illegible] - [illegible] pozwoli nam na bezpieczny odpoczynek. W sali odnajdziemy kolejne mikstury i zaklęcie stożek zimna [illegible] poziom) - akurat przyda się naszemu magowi. Na wschodzie znajduje się wejście do drugiej wieży, a na południu sala wypełniona widmami dawnych mieszkańców fortecy. Odnajdujemy na zachód, mijamy wejście do trzeciej wieży i wchodzimy do sali obok. Napotkany bard Tallona zaśpiewa nam dwie piosenki, a w [illegible] w północnej części komnaty odnajdziemy [illegible] leczący rany. Idąc na północ natrafimy na wejście do czwartej wieży. Jednak zanim zwiedzimy którąś z wież, proponuję zejść schodami na dół i zjechać windą na drugi poziom fortecy. Natychmiast atakuje nas [illegible] opancerzonych szkieletów i dusz. Na zachodzie znajduje się wejście na pierwszy poziom wieży, jednak my najpierw udamy się na wschód. Kolejna ciężka walka - czterech opancerzonych i cztery dusze do kasacji. W [illegible] leżących w południowej części sali znajdziemy magiczny miecz. Na północy czeka nas potyczka z kolejnym [illegible] 4 + 2, a w sali nie ma absolutnie nic wartościowego. Schodzimy schodami na pierwszy poziom. I tu też na starcie czeka nas potyczka - trzy szkielety mieczników i [illegible]. Przy jej zwłokach znajdziemy kolejny magiczny przedmiot. W komnacie na wschodzie [illegible] się [illegible] [illegible] i cztery dusze. Niestety w sali nie ma nic wartościowego - [illegible]. W drugiej z sal znajdziemy magiczną [illegible], jednak najpierw musimy pokonać trzy dusze i [illegible], które jej pilnują. No i na koniec przeszukujemy północną salę, na szczęście są tu mniej liczne - dwa szkielety i dwie dusze. Znajdziemy kawałek popsutej maszyny. Jak się okaże, już niedługo będzie on nam potrzebny. Wracamy na drugi poziom, windą jedziemy na trzeci, no i wreszcie schodami udajemy się na czwarty. W sklepie identyfikujemy przedmioty, uzupełniamy naboje i strzały. Jeśli musicie, udajcie się na spoczynek.

Następnie kierujemy się do trzeciej wieży (wejście na południu). Na pierwszym poziomie wieży spotkamy [illegible] Denaheeg. Będziemy mogli usłyszeć opowieść o [illegible] [illegible] czasów Mythal, który sprowadził zagładę na mieszkańców fortecy. Denaheeg poprosi nas o [illegible] wszystkich kapłanów znajdujących się na wyższych poziomach wieży - w ten sposób wyświadczymy zabłąkanym duszom przysługę, pozwolimy im ich wiecznie odpoczynek. Prócz tego przyznamy jeszcze jedno [illegible] ze święconą wodą, która pozwoli na przywrócenie [illegible] dawnego blasku i czystość. Wchodzimy na drugi poziom. Natychmiast czeka nas ciężka potyczka - dziewięciu wrogich elfich wojowników i trzech [illegible] elfich [illegible] sprawi naszej grupie gorące przywitanie. Szybko rzucona kula ognia (nim wrogowie zbliżą się do naszej drużyny), znacznie ułatwi całą walkę. W biurku znajduje się trochę złota i mikstury, w skrzyni [illegible] napój leczący rany i magiczny miecz. Wchodzimy na trzeci poziom. Znowu czeka nas [illegible] - [illegible] Akchów, trzech kleryków i kapłan. Tym razem powinno być trochę łatwiej - mamy nieco więcej czasu na [illegible] czyków, a dotarcie do naszej drużyny zajmie wrogom nieco czasu (czyli mamy czas na [illegible] [illegible]). Przy zwłokach kapłana znajdziemy magiczny przedmiot, a w trzech skrzyniach [illegible] w sali kawałek [illegible] maszyny, cztery mikstury i zwój z zaklęciem [illegible]. Wchodzimy na poziom czwarty. Otwieramy drzwi i wchodzimy do centrum wieży, z którego można się dostać do kolejnych [illegible] pomieszczeń. W pierwszym z nich znajdują się dwóch elfich [illegible] i kleryk. W skrzyni odnajdziemy mikstury, magiczny [illegible] i czar zajęcie klątwy. W drugiej z komnat, w skrzyni znajdują się dwie mikstury i [illegible] z zaklęciem [illegible]. Otwieramy trzecie drzwi - w sali, w [illegible], odnajdziemy napój i czar ochrona przed ogniem. W czwartej komnacie zobaczymy następną [illegible], a w niej kolejne mikstury i czar uderzenie płomieni. W piątej z sal czeka nas ostatnia potyczka - znowu 2 x Akchów i kleryk. W [illegible] czar odeprzenie płomieni, magiczny przedmiot i napój, a w skrzyni zaklęcie odwaga i leczenie poważnych ran, dwie mikstury i [illegible] ze święconą wodą. Wracamy na pierwszy poziom wieży i rozmawiamy z Denaheeg. Oddajemy mu [illegible], za co otrzymamy magiczną [illegible] i trochę punktów doświadczenia. Wygląda na to, że [illegible] [illegible]. Dodatkowo otrzymamy również [illegible] wszystkich przeciwników, niech spoczywają w pokoju. Proponuję odwiedzić sklep, zidentyfikować znalezione przedmioty, kupić naboje i sprzedać niepotrzebne klamoty, które tylko [illegible] miejsce w naszych plecakach. Jeśli musicie, udajcie się na spoczynek - za chwilę kolejna ciężka walka.

Kierujemy się badać pierwszej wież (wejście na północy). Pierwszy poziom wieży Corellon wydaje się zupełnie pusty. To tylko pozory, w północnej części komnaty znajduje się [illegible]. Gdy tylko zbliżymy się do niego, przywoła on swoją armię - czterech mieczników, dwóch łuczników i czarodziejki. Pod ścianą zwrócimy trzeci odnajdziemy znakomity magiczny łuk. Wchodzimy na drugi poziom. Sytuacja podobna, [illegible] - czterech mieczników, dwóch łuczników i dwóch magów do pokonania. Jednak teraz powinno być łatwiej - [illegible] się w [illegible], tak więc przeciwnicy mają do nas [illegible] dostęp. Gdy się uporamy z pierwszym natarciem przeciwników, ostrożnie wejdźmy do komnaty - [illegible] pozostało jeszcze dwóch magów. W trzech [illegible] znajdziemy część popsutej maszyny, zaklęcie [illegible] kula ognia, zabójcze [illegible], kamienie, złoto i lodowa lance, a także złoto i miksturę [illegible]. Wchodzimy na trzeci poziom. Kierujemy się na zachód, szybko eliminując [illegible]. W pierwszej z komnat czają się kolejny [illegible], jednak nie znajdziemy w niej nic cennego. W drugiej z sal natrafimy na zaklęcie ochrona przed błyskawicami, złoto i napój. Podążając na północ spotkamy następnego z [illegible], a w pobliskiej sali czeka jeszcze dwóch. Tym razem ta walka ma [illegible], albowiem pilnują oni dwóch mikstur i [illegible] kamienia. Kontynuujemy zwiedzanie - kolejny pokój, kolejny [illegible], kolejne przedmioty: magiczny miecz, strzały i mikstura. Z ostatniej z sal [illegible] zaklęcie zdjęcie klątwy i udamy się na czwarty poziom wieży. Napotkamy tutaj Valestisa, który za życia zajmował się [illegible]. Jak pamiętacie, w wyniku rzucenia zaklęcia Mythal umarły wszystkie żywe organizmy znajdujące się w fortecy, w tym też rośliny. Valestis zleci nam zadanie - dostarczyć [illegible] czystej wody, [illegible] lub przywrócić [illegible] ze [illegible]. Dzięki temu będzie mógł przywrócić dawne piękno ogrodu. Zobaczymy, co się da zrobić - może kiedyś podczas naszych wędrówek natrafimy na odpowiednie przedmioty. Opuszczamy wieżę Corellon i [illegible] odwiedzamy sklep. Dokonujemy potrzebnych zakupów, udajemy się na odpoczynek i idziemy zbadać wieżę 4 (na zachodzie). Niestety, pierwszy piętro wieży Labelas (jak kampanijny [illegible] - nie udało nam przedostać się na wyższy poziom, musimy zawrócić. W tym [illegible] do przeszukania pozostała nam już tylko jedna wieża - nr 2, tam też się udamy (na wschód). Na pierwszym poziomie natrafimy na [illegible] wojowniczkę Kaylessa. Opowie nam ona o Acrolabium, które zostało zniszczone [illegible]. Tak się składa, że posiada ona jedną z jego części - taki argument bardzo przydatny się nam w rozmowie z elfim magiem. Jednakże nic za darmo - najpierw musimy udowodnić Kaylessie naszą [illegible] i zgładzić widma elfich wojowników, które znajdują się na wyższych poziomach wieży. Dzięki temu umrą tak jak umrzeć powinni - z honorem na polu bitwy. Cóż, chyba nie mamy większego wyboru, idziemy na górę. Na drugim poziomie wieży Bhu [illegible] czeka nas niezwykle ciężka walka - ośmiu łuczników natychmiast rozpocznie ostrzał, a czterech mieczników skutecznie zablokuje nam drogę. Uwaga na naszych magów - wystarczy kilka [illegible] strzał, by pozbawić ich życia. Po walce leczymy rany i udajemy się na wyższy poziom. Tu walka jest równie trudna - ośmiu łuczników i czterech mieczników na [illegible]. W [illegible] znajdziemy strzały, złoto i kamień, a także zaklęcie płonąca krew Bellyna. [illegible] się [illegible] do kolejnej wieży, jednakże nie [illegible] udamy się schodami na czwarty poziom. Jesteśmy na [illegible] przed nami trzy komnaty. Otwieramy pierwszą z lewej - natychmiast w naszym kierunku ruszy trzy [illegible], a z [illegible] wyłonią się kolejne cztery. W [illegible] [illegible] i trochę złota. Wracamy na dół do Kaylessy. Nasza drużyna zyska punkty doświadczenia za wykonanie zadania, [illegible] to jeszcze nie koniec walki. Kaylessa [illegible] do swojej [illegible] już armii i zaatakuje naszą drużynę. [illegible] nie mamy wyboru, a [illegible] [illegible] osoby. Przy jej zwłokach znajdziemy ostatnią część zepsutej machiny (razem mamy już cztery), magiczny łuk i [illegible]. Wracamy na trzeci poziom i korzystamy z przejścia do kolejnej wieży. Wcześniej jednak warto wrócić do sklepu i załatwić standardowe transakcje. W przejściu pomiędzy wieżami zabijamy na kilku przeciwników - trzech mieczników, dwóch łuczników, kapłana i maga. Kilka kul ognia powinno załatwić sprawę szybko i bezboleśnie (przynajmniej dla nas). W ten sposób udało się nam dostać na drugi poziom wieży Labelas. Otwieramy drzwi i po zabiciu kleryka, dwóch mieczników i maga wkraczamy do centrum wieży. Do przeszukania mamy pięć pokoi - zaczynamy od lewej strony. W pierwszym nie ma nic wartościowego (możecie sprawdzić [illegible] [illegible], jednak nic nie będzie znaleźć na nie [illegible]). W drugim pokoju w [illegible] natrafimy na miksturę i czary: [illegible] i [illegible] przeciwko [illegible]. W trzeciej z komnat oprócz tego będzie [illegible] biurka zawierającego złoto, napój magiczny [illegible] pamiętnik Evavy. W czwartym pokoju [illegible] [illegible] - ten [illegible] jedynie [illegible]. W ostatnim znajdziemy kolejne dobrze wyposażone biurko - [illegible]



[illegible] Na koniec Larrel zaproponuje teleportowanie nas do Głębi Dorna. [illegible] do Kulduhar - mamy tam kilka spraw do załatwienia.

Kulduhar

Najpierw proponuję udać się do maga Orricka. [illegible] prowadzi on badania nad historią elfów i ich magią. Dajemy mu księgę Mythals, którą dostaliśmy w [illegible] [illegible]

[illegible] jej [illegible] z czarem [illegible] Tak przygotowani możemy wyruszyć na spotkanie przeznaczenia.

Rozdział czwarty

Głębia Dorna

Idąc na zachód, natrafimy na trzy Nieboty. Walka z nimi to [illegible] za chwilę zwiedzimy. [illegible] na wschód, a [illegible] Dalej kierujemy się na wschód, aż naszym oczom ukaże się mały budynek. [illegible] W czasie napotkamy Bandalina [illegible] z nim porozmawiać [illegible] do wykonania [illegible] W zamian alchemik udzieli nam informacji [illegible]

[illegible] Drow Mieczników [illegible] Drow Strażników [illegible] Rozdziału czwartego [illegible]

[illegible] Kierujemy się na wschód i wchodzimy do ostatniej, niezbadanej komnaty [illegible] Norlinor ma przypięte skrzydła [illegible] Musimy odnaleźć klucz Terikona [illegible] Siedem Gnoll, trzy Ghasty, trzy zmory i trzech szkieletowych łuczników. [illegible] Zwracamy się do Bandalina [illegible] dziennik Terikona [illegible]

[illegible] wrota - są one jednak zamknięte, a my chwilowo nie mamy klucza. Wracamy do poprzedniej lokacji (jeśli nie przeszukaliśmy wszystkich [illegible], możemy to teraz [illegible] uczynić), a stamtąd udajemy się do [illegible], w której przebywa [illegible]. [illegible] Lisze [illegible] kuźnia znowu zaczęła działać. Zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia, a w [illegible] magiczną broń i klucz. Leczymy rany i wracamy do [illegible]. Teraz pozostaje nam rozprawić się z dwoma [illegible] (nie radzę ich lekceważyć, są naprawdę zabójcze) i możemy otworzyć drzwi, które zaprowadzą naszych bohaterów do kolejnej lokacji.

Rozdział piąty

Lodowiec Wyrmtooth

Już na samym początku [illegible] trolle i ich [illegible]. [illegible] nie [illegible] większego problemu, to [illegible] troll [illegible] tym bardziej, że [illegible], których [illegible] potrafi szybko regenerować zdrowie. [illegible] sposobem na [illegible]. [illegible] na południe, natrafimy na kolejne dwa lodowe trolle, a [illegible] dalej - na trzy lodowe [illegible]. [illegible] możemy się udać na zachód - [illegible] w tragicznym stanie i w [illegible]. [illegible] na wschód i [illegible] czeka nas [illegible] - z dwoma [illegible], a także [illegible] (ten, tak się [illegible], co [illegible] tu robi). Na północy znajduje się wejście do mauzoleum, jednak nasza drużyna [illegible] się na północny wschód. Drogę blokuje nam jeden lodowy troll, a gdy odejdziemy na północ, będziemy [illegible] jeszcze jego trzech [illegible] kolegów. Przed nami znajduje się wyjście na przełęcz i tam się [illegible] wybierzemy. Drzwi do [illegible] znajdujące się z na [illegible] (z tej strony nie da się ich otworzyć), a na południu jest wejście prowadzące do niższych poziomów głębi [illegible] - udamy się tam innym razem. Kierujemy się na północny wschód, dotrzemy do [illegible] i [illegible] mogli się [illegible] kolejny udać do [illegible] dłoń.

Oderwana dłoń

Szybko biegniemy na czwarte piętro [illegible] i u [illegible] identyfikujemy, a następnie sprzedajemy niepotrzebne nam przedmioty. Po [illegible] wszystkich [illegible], udajemy się do [illegible] (tak jak [illegible]), przez [illegible] i oddajemy mu [illegible]. [illegible] nasza drużyna [illegible] punktów doświadczenia. Na koniec prosimy [illegible] o teleport do głębi [illegible] (jeśli musicie odwiedzić świątynię, to proponuję teleportować się do Kuldahar), a [illegible] na lodowiec Wyrmtooth (wcześniej wypada [illegible] rozbić [illegible] i wyleczyć rany).

Lodowiec Wyrmtooth

Jesteśmy ponownie na przełęczy. [illegible] po lewej stronie, [illegible] z mauzoleum. [illegible] Kierujemy się na północny zachód. Czeka nas [illegible] z naszymi znajomymi misiami, już [illegible] za nimi [illegible] Yeti (ich nowi kompani - [illegible] Yeti [illegible]) [illegible] się z [illegible]. Znowu możemy zabrać ich skóry, może jednak uda się nam otworzyć ten sklep z futrami [illegible]. Jesteśmy na dachu mauzoleum - [illegible]. W południowo-zachodniej części czeka na nas [illegible] Yeti, a na zachodzie jeszcze trzy misie - i znowu [illegible] futerek. Udajemy się na dół i wchodzimy do mauzoleum. Strażnik zaprowadzi nas do swojego przywódcy - Kerisha. Ważne nie on za [illegible] przybyszem [illegible], by go sprawdzić. Kto wie, czy ta pomyłka nie [illegible] nam własne życie? Po dłuższej rozmowie możemy dowiedzieć się o buncie niewolników. Z [illegible] otrzymujemy zadanie - znaleźć przywódcę niewolników, który spowodował rewoltę, i zgładzić go. Prawym bohaterom (a takimi bez wątpienia jesteśmy) nie wypada przyjąć takiego zlecenia, jednak możemy się zgodzić, by później [illegible]. Dzięki uprzejmości przywódcy lodowych salamander będziemy mogli zwiedzić mauzoleum. Zalecam jednak ostrożność - salamandry [illegible] zimna i [illegible] od nich powodują [illegible]. Całą drużynę ustawiamy w jakimś bezpiecznym miejscu, a na zwiady wysyłamy tylko jednego przedstawiciela i [illegible] nim tak, by nie przechodził w pobliżu salamander. Na północnym zachodzie znajduje się [illegible], w pobliżu leżą ciała zabitych, a salamandry wyraźnie trzymają się od niego z daleka - [illegible]. W sali na zachodzie natrafimy na wyjątek się w [illegible] Vera. Nie jest ona zbyt ufna, ale rozmowa, [illegible]

jednak o pomoc w uwolnieniu niewolników. Zawracając wypada porozmawiać z najbliższą salamandrą, która domyśla się, że jakiś osobnik przebywa w pokoju [illegible]. Oczywiście nie wydamy Very, [illegible], że właśnie stamtąd wracamy i nie ma tam zupełnie nic podejrzanego. W ten sposób zyskamy kolejne punkty doświadczenia. Na końcu pozostaje zbadać pozostałe komnaty [illegible] (szczególnie salamander, wilków i trolli) i opuścić mauzoleum. Idziemy na wschód i odbijamy na południe - trzy lodowe trolle do [illegible]. Dalej na południu kolejne dwa trolle i kolejne dwa na zachodzie. Przed nami wejście do podziemi mauzoleum - [illegible]. W przedsionku natrafimy na [illegible] drzwi - te [illegible] zamknięte potężną kratą. Te [illegible] prowadzą do tej samej komnaty, tak więc jest bez różnicy, które z nich wybierzecie. Znajdziemy się w sali, w której zgrupowani są niewolnicy. Na wschodzie znajduje się Gareth (facet w zielonym ubranku), który opowie nam historię wielkiej ucieczki. Warto na chwilę przerwać jego historię i [illegible], że widzieliśmy Verę - za nam to kolejne punkty doświadczenia. Zdradzamy Garethowi, że [illegible] - [illegible] opuścić mauzoleum i przedostać się na przełęcz, są zamknięte (do te, które [illegible]), a klucz do nich posiada sam Kerish. [illegible] bohaterom nie wypada ponownie tak więc zobowiązujemy się ten klucz zdobyć. W [illegible] dostaniemy się do Kerisha, z którego dowiemy się kilku przydatnych rzeczy, dzięki czemu będziemy mogli wprowadzić w błąd przywódcę salamander. Na końcu warto się udać do zachodniej części sali, gdzie przebywa Sorb. Od niego otrzymamy księgę zawierającą [illegible], która pozwoli nam naprawić [illegible]. Dzięki temu zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia. Teraz możemy skorzystać ze schodów, które znajdują się w centrum komnaty, i wyjść na główny poziom mauzoleum. Powinniśmy udać się do Very i poinformować ją o naszym spotkaniu z Garethem, a następnie skierować się do Kerisha. Klucz można uzyskać bez walki - wystarczy przekonać władcę salamander, że skoro powierzył nam to zadanie, [illegible] konsekwentny i [illegible]. Oczywiście zdobyty w ten sposób klucz oddajemy Garethowi i pozwalamy niewolnikom opuścić mauzoleum. Oj, salamandry nie będą z tego zadowolone! Czas powrócić na górę i rozprawić się z nimi. Pierwsze starcie będzie dość ciężkie, szybko ustawcie się we wschodniej części komnaty i stawiajcie [illegible] przeciwników. Najbardziej przydatnym zaklęciem będzie przywołanie żywiołaka ognia, którym [illegible]. Przybyły potwór w ciągu jednej chwili potrafi [illegible] trzech naszych [illegible]. Gdy wygramy pierwsze starcie i zapanuje chwilowy spokój, szybko [illegible] nasze rany i podejmujemy decyzję, co dalej. Możemy kontynuować walkę lub też spokojnie się wycofać. Niezależnie od tego, którą wersję wybierzemy, wcześniej należy [illegible] ją [illegible] się w [illegible], tak by przechodnicy do niej [illegible] do Very i poinformować ją, że niewolnicy są wolni i może ona bezpiecznie opuścić mauzoleum. W ten sposób oprócz jej wdzięczności zyskamy kolejne punkty doświadczenia. Jeśli dość macie walki, to opuszczamy mauzoleum, jednak jeśli wasza drużyna trzyma się całkiem nieźle, a do tego dysponujecie czarem wezwania żywiołaka ognia (lub ten poprzedni wezwany ma się jeszcze całkiem dobrze), proponuję kontynuować walkę. Zdobędziemy w ten sposób olbrzymie ilości doświadczenia, klejnotów i cennych skór wilków. Dzięki żywiołakowi potyczki będą banalnie proste - prowadzimy go przed naszą grupą, gdy tylko pojawi się jakiś przeciwnik, atakujemy. Wrogowie [illegible] naszego żywiołaka, a my spokojnie będziemy mogli [illegible] z odległości. Przy zwłokach Kerisha znajdziemy dwa magiczne przedmioty i to najwyższej klasy. Na koniec warto jeszcze wspomnieć o pomieszczeniu przylegającym [illegible] i znajdującym się na północy - to miejsce najważniejszy przeciwnik, tak więc spokojnie ruszamy w nim [illegible]. Po wyeliminowaniu wszystkich wrogów z [illegible] opuszczamy mauzoleum.

Kierujemy się na zachód, dzięki księdze [illegible] kolejne punkty doświadczenia, przechodzimy na drugą stronę i wchodzimy do jaskini. Początek będzie [illegible] - [illegible] w niej. Kilka [illegible] zimowych wilków. Warto użyć w nie magii ofensywnej, bo niestety walka nadal nas na poważnie rany wywołuje czarem kokon zimna, [illegible] syntetyczne [illegible]. Na zachodzie znajdują się jeszcze trzy wilki - teraz będzie trochę łatwiej, ale i tak nie [illegible]. Na północy mieści się przejście do kolejnej części jaskini i tam właśnie się udamy. Pozostało tam [illegible] śnieżnych trolli wspieranych przez dwóch lodowych olbrzymów - warto mieć w zanadrzu jakieś czary [illegible], by móc [illegible] Gdy uporamy się z pierwszym natarciem, leczymy rany i kierujemy się na północ - kolejne cztery trolle do [illegible]. Ocalimy na południowy zachód, eliminujemy kolejne trzy trolle i grupę siedmiu lodowych Yeti wraz z ich [illegible]

wódcą. Teraz spokojnie możemy udać się na południe, przejść pod olbrzymim szkieletem i wejść do małej groty. [illegible] się czarnych lodowych rycerzy (jest ich aż pięciu!), chwilowo nie mają [illegible], ale tylko chwilowo. W grocie napotkamy kapłankę Auril - Kontik. Jest ona [illegible] na naszych bohaterów, pragnie zemsty za zabicie innej kapłanki - Lysan (pamiętacie tę kobietę? Zabiliśmy ją w Dolinie Cieni). Tego sporu nie da się polubownie załagodzić - szykujcie się do walki! Sama kapłanka nie jest szczególnie trudnym przeciwnikiem, jednak wspierający ją rycerze mogą nam [illegible]. Znakomitym [illegible] jest [illegible] do jednego z nich czaru dominacja - w tej walce przyda nam się sprzymierzeniec. Przy zwłokach Auril [illegible] magicznych przedmiotów (uwaga na sztylet, który jest przeklęty!), a przy zwłokach każdego z czarnych rycerzy - sto złotych monet. Warto przeszukać również pobliskie piece, albowiem znajdziemy w nich zaklęcie [illegible] błyskawic, klucz [illegible] oraz [illegible], a także cztery mikstury i [illegible] czystej wody. Nie wiem, czy pamiętacie, ale [illegible] wody, która przywróciłaby świetność zniszczonego ogrodu, prosił nas Valdar z oderwanej dłoni. Już niedługo złożymy mu wizytę. Na północnym zachodzie znajduje się przejście do kolejnej części jaskini - jeśli wykorzystamy [illegible], to przed wyjściem zabijmy naszego salamandra (oczywiście jeśli ktoś nie zrobił tego za nas wcześniej) - [illegible] to konieczne, albowiem nie może on podążyć z naszą ekipą, a gdy opuścimy jaskinię, czar przestanie działać. Pora skorzystać z przejścia. Na [illegible] początek - nikt nas nie atakuje. Idąc na południe, natrafimy na prowizoryczny obóz niewolników, ich przywódca Dawn [illegible] informacji na temat jaskini i [illegible]. Pomimo [illegible] jest z ludzi. Oczywiście [illegible], gdybyśmy nie przyjmowali takich zadań z [illegible] stronę olbrzymi [illegible] z niewolnikami - nie powinien mieć w dłuższym do naszej drużyny [illegible], chyba że go zdenerwujecie. Prowadząc z nim spokojną rozmowę możemy się dowiedzieć, gdzie znajduje się sala tronowa i legowisko potwora (Dawn wydał [illegible]). Udając się na zachód od obozu niewolników, natrafimy na spory kraj olbrzymów i ich [illegible] - zimowych wilków. Na razie spokojnie możemy się poruszać po jaskiniach - warto to wykorzystać i trochę [illegible]. Już obok na północy znajduje się [illegible] skrzynka, a w niej dwie mikstury i [illegible]. Na zachodzie kolejne - dwie mikstury, magiczny sztylet i zaklęcie [illegible] kamienie. Dalej na północy natrafimy na dwa spore [illegible] zawierające cztery mikstury, trzy magiczne przedmioty i zaklęcie siła mistrza. Na wschodzie kolejny wór - dwie mikstury i kolejny magiczny przedmiot. Zawracamy na południowy zachód i z kolejnego worka zabieramy magiczny przedmiot, dwie mikstury i zaklęcie [illegible]. Na południu ostatni worek - dwie mikstury i [illegible] z czarem ożywienia martwego. Podążamy dalej na południe aż do końca tunelu, odbijamy na wschód i wchodzimy do sali tronowej. W jej centrum znajduje się przywódca olbrzymów - Joril. On również uważa nasze grupę za wysłanników „mistrza", dzięki czemu będziemy mogli uniknąć walki, a nawet nawiązać z nim rozmowę. Szybko [illegible], że wiemy o tym, jak Joril [illegible] ogień. [illegible] drużyny do [illegible] przywódcy olbrzymów bez walki oddać nam swoją [illegible]. Na tym warto zakończyć rozmowę, albowiem gdy zaczniemy dyskutować o sprawie niewolników, wydaje się jawnie prawdziwy wizerunek, a wtedy bez rozlewu krwi się nie obejdzie (a ponieważ znajdujemy się w środku ich [illegible], walka stanie się niezwykle trudna, bo wrogowie [illegible] z kilku stron). Idąc na wschód, mijamy dwóch strażników i wkraczamy do niezbyt przyjemnego pomieszczenia jaskini. Na północy znajduje się ołtarz - nietrudno się domyślić, że to właśnie tam [illegible] składane są ofiary z ludzi. Warto go przeszukać - znajdziemy trzy mikstury, dwa magiczne przedmioty [illegible] oraz symbol bólu. Idąc na wschód, szybko natrafimy na potwora, którego mamy [illegible]. Co ciekawe, będzie to stosunkowo łatwe (warte siedem tysięcy punktów doświadczenia). Dalej w jaskini znajdują się cztery białe smoki (White Wyrms), których pokonanie może przysporzyć [illegible] kłopotów - zalecam ostrożność i silne czary ofensywne. W jaskini znajduje się również mała skrzynka [illegible], [illegible] dobrze rozejrzeć, a w niej dwa magiczne przedmioty, dwa pierścienie i całkiem [illegible] zbroja dodająca +2 do klasy pancerza. Wracamy do zagrody z niewolnikami i oznajmiamy Dawnowi, że [illegible], która była źródłem ich cierpień. W nagrodę otrzymamy kolejne punkty doświadczenia i nowe zadanie do wykonania - pomóc niewolnikom w ucieczce. Możemy tego dokonać na dwa sposoby - [illegible] wszystkich przeciwników znajdujących się we wschodniej części jaskini (a to prawie zrobiliśmy, został jedynie olbrzym [illegible]) albo wszystkich przeciwników w dużej pomocnej [illegible]

zachodniej (czyli siedemnaście olbrzymów i dwóch wodzów). Oczywiście pierwszy spośród nich jest bardzo silny i właśnie z niego skorzystamy. Bez oddychania, zmierzając atakujemy strażnika znajdującego się z prawej strony (skąd czarów i strzał ogniowych możemy zabawić sprawcę). Informujemy o tym Dwarfa, niewolnicy są znowu wolni, a my inkasujemy kolejne punkty doświadczenia. Teraz, podobnie jak to było w mauzoleum, mamy dwie możliwości - albo opuścić jaskinię, albo wybić wszystkie olbrzymy, zyskując w ten sposób sporą liczbę punktów doświadczenia (każdy wart ośmiu tysięcy). Jeśli dysponujecie czarem dominacji, będzie to dość proste - rzucamy zaklęcie na jednego z olbrzymów, a potem prowadzimy go przed naszą grupą. Na nim będą się skupiały wszystkie ataki, a w tym czasie nasza drużyna spokojnie z oddalenia będzie eliminowała wszystkich przeciwników. Najcenniejszy okaz będzie stanowił sam Jarl (wart dziewięć tysięcy punktów doświadczenia), jednak opłaca się go ubić, albowiem przy jego zwłokach znajdziemy trzy magiczne przedmioty. Po zakończeniu pacyfikacji opuszczamy jaskinię, kierujemy się w stronę przełęczy i udajemy do zniszczonej fortecy elfów.

Oderwana dłoń

Szybko wspinamy się na górę i biegniemy do sklepikarza - nasze plecaki są wszak pełne łupów! Identyfikujemy przedmioty, zwracając uwagę, że część z nich jest przeklęta - lepiej ich nie zakładać, albowiem później dość trudno je zdjąć i potrzebny jest czar zdejmowania klątwy. Udajemy się do Vaporii (jaskini położonej na północy, zwanej piętnem). Dajemy mu flaszkę z czystą wodą, za co jak zwykle zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia. Wracamy na lodowiec Wyrmtooth, najszybciej jest udać się do świątyni, poprzez przełęcz do głębi Dorna, a stamtąd można skierować się na lodowiec. Będąc na przełęczy idziemy na wschód i dobijamy do masywnej jaskini.

Rozdział szósty

Niższa głębia Dorna

Znajdujemy się w olbrzymim kompleksie połączonych ze sobą jaskiń. Jest on dość obszerny, a jego zbadanie zajmie kilka godzin. Tak więc, aby nie tracić czasu na zbędne gadanie, zabieramy się do roboty, wszak także i tutaj już na nas czekają (1). Robiąc kilka kroków w kierunku południowym natkniemy się na nowych przeciwników - ogniste salamandry, sztuk trzy. Czary rażące zimnem znacznie ułatwią nam porażkę. Dobijamy na zachód - kolejne trzy salamandry i kolejni nowi przeciwnicy - metalowi wartownicy (Warden Sentry). Jest ich aż dwóch i możecie mi wierzyć, że określenie "aż" nie jest tutaj pomyłką, albowiem wartownicy są niezwykle groźni i zabójczo skuteczni. Kierujemy się na południe natrafiamy na kolejną salamandrę, którą nasz wartownik wcześniej przez dłuższy czas szybko unicestwi. W tej części jaskini nie ma jednak nic ciekawego (nie licząc bogatszych już i tworzących punktów) - zawracamy i kierujemy się na północny wschód. Tu czeka nas większa potyczka - czwórka salamandr i dwóch wartowników patrolujących rejonu. Jednak zamiast przejść na drugą stronę, odbijamy na północ - kolejnych dwóch wartowników przy moście i dwie salamandry. Konsekwentnie podążamy na północ - sześć salamander do zabicia plus jeszcze dwie czatujące nieco z lewej strony. Przed nami znajduje się winda prowadząca do kopalni C, jednakże zanim gdzieś zejdziemy, proponuję do końca zbadać ten poziom. Przechodzimy zatem na wschód - na północy znajduje się wejście do dzielnicy rzemieślników (Artisan District), jednakże my dalej kierujemy się na wschód i na koniec odbijamy na południe. Trzech metalowych wartowników do pokonania. Tuż obok znajduje się wejście do jednej z chat - mieszka w niej Nort, który udzieli nam trochę informacji o Malavonie, który w bezwzględny sposób zarządza kopalniami, a także o bracie Poquelinie, który prawdopodobnie jest głównym sprawcą wszystkich problemów. Zawracamy na zachód i odbijamy na południe. Drugi z mostów prowadzi do wejścia do pałacu A, jednak przed drzwiami napotkamy Sajira, który zada nam kilka bardzo niewygodnych pytań, a w przypadku udzielenia nieprawidłowych odpowiedzi zaatakuje nas. Ubodła złodziei (Karzykie niepozyskiwanie w walce przeciwnik). Tropi się też zatem z tym sposobem, do pałacu A dotrzemy się inną drogą. W dalszym ciągu udajemy się na południe, na wschodzie znajduje się wejście do ukrytej tam zbroi. Gdy tylko się do niej zbliżymy, dotrzemy wreszcie łączniczy wszystkie sposobności - ale nim się nie obejdzie, ale nie mamy wyboru - musimy się wycofać w tym kierunku. Z prawej strony wioszy trafimy na małą dziewczynkę - Fergie. To był dzieki znajdujące się w wiszy tych "dowódców", zdobycie tu jeżyn! O, dobrze za to, głowy, zostając, bowiem daje nam klucz pozwalający otworzyć wrota i dobieramy się do warty - na co wszyscy czekacie? Pora ustalić dyskusję! Na schodach stoi rycerzy łuczników oraz ich dowódca - Kelly Nadzy. Ubiją dzielnie i długo, oblężenie wymaga ognia z

wielkiej odległości, nie na czym duże obrażenia. Zatem po zabiciu trzech ostatnich łuczników jest pierwszy pokonany. Przy zwłokach łuczników natrafimy na zwykłe strzały i trochę złota, a przy zwłokach Kelly'ego dodatkowo na strzały jakości magicznej zbroję. W komnacie, do której prowadzą schody, znajduje się całkiem wygodne łóżko - możemy tam odpocząć i zregenerować siły. Opuszczamy więżę, niezmiernie zawracamy na zachód i ponownie udajemy się w kierunku południowym.

Wraz z tonem kolejnym odbijamy na wschód i wchodzimy do kopalni A. Szybko eliminujemy trzy salamandry (jak zwykle bardzo przydatne będą tu zaklęcia ochrony przed ogniem), i podążając na wschód natrafiamy na kapłana o imieniu Gowin. Poprosi on nas o zabicie króla salamander i wszystkich jego podwładnych znajdujących się na terenie kopalni. No to para wyruszył na polowanie, namierzę i ustalenie potwora. Akcja ta nie potrwa zbyt długo - tuż na północ natrafimy na cztery ogniste salamandry, a tuż obok na zachodzie znajduje się ich czterech, atakując nas wspierane przez kolejnych trzech podwładnych. Przy zwłokach Snikaty najtyżnie znajdziemy magiczny przedmiot. Kierujemy się na wschód, mijamy pierwsze wyjście do kopalni B, a w pobliżu drugiego zabijamy ostatnią ognistą salamandrę. Wracamy do Gowina, informujemy o pomyślnym wykonaniu naszej misji, jednak gdy nie będzie miał czasu na rozmowę z naszymi bohaterami - skorzysta z wyeliminowania strażników i niczym sarenka pomknie do wyjścia. Cóż, na wdzięczność i punkty doświadczenia za wykonanie zadania będziemy musieli trochę poczekać. Przed wyjściem nas wschodu (wyjście) schodzimy do kopalni B. Na początku czeka nas gorące (jak to w ogniste salamandry przystało) przyjęcie - trzy salamandry i para żywiołaków wody (co one robią w tak ognistym miejscu?). Jednak mogą przyjaznych zamiarów. Warto dodać, że na żywiołaki działa tylko magiczna broń. Tak więc lepiej okazują się nasze magiczne. Podążając na wschód natrafimy na kolejne trzy żywiołaki, tym razem ziemi. Również jedynie magiczna broń jest w stanie zadać im obrażenia. Tuż obok na północy znajduje się wyjście do kryjówki - te tereny zwiedzimy jako ostatnie, jednak warto o tym wejściu pamiętać. Dalej na wschodzie czeka nas potyczka z żywiołakami ognia i wspierającymi go dwoma żywiołakami wody, a gdy odbijemy na północ - raz jeszcze dość dziwna para - żywiołak wody i żywiołak ognia do unieszkodliwienia. Odbijamy na zachód, kolejny żywiołak ognia przechodzi do historii, a w jego ślady podążają również trzy salamandry, które odważyły się stanąć na naszej drodze. Teraz sprawy zaczną się nieco komplikować, albowiem drogę zagrodził nam ognisty olbrzym, pragnący poznać powód, dla którego zapuściliśmy się w te jakże niebezpieczne dla turystów jaskinie. Jeśli nie będziemy zbytnio sprytni, a jednak stwierdzi, że stanowiło nas tutaj nasze przeznaczenie, albowiem jesteśmy wysłannikami boga - może okazać się bez walki i olbrzym pozwoli nam rozejrzeć się po jaskiniach. Idziemy na północ, a w pobliżu olbrzymi będą skręcamy na wschód. W niewielkim, dość zagraconym domku przebywa dziewica Imacie. Biedna elfka, najwidoczniej nie zadowoli jej żaden mężczyzna - nic dziwnego, że jej odmówi :) W dość długiej rozmowie (gdy nie będziecie zbyt sprytni) wyjawi nam błędy swojego przedsięwzięcia, jednakże bez walki się nie obejdzie. I możecie mi wierzyć, że będzie to niezwykle trudna potyczka. Gdy tylko zacznie się mordobicie, z pomocą swojej pani przybędą ogniste olbrzymy (sztuk osiem), a sama "dziewica" potrafi niezłe przywalić (możliwe, że za mało powiedziane - możliwe niezłym czasem niż reszta razem wzięta). Po raz kolejny potrzebna będzie dobra strategia walki, inaczej mogą być duże problemy. Po wygranej potyczce koniecznie trzeba przeszukać ciało - przy zwłokach elfki znajdziemy kolejną odznakę, trzy magiczne przedmioty i prawdopodobnie miksturę z eliksirem szybkości (o ile nie została wcześniej już wypita). W chacie znajdują się również trzy szafki zawierające dwie magiczne przedmioty i parę mikstur. Zawracamy kierując się na północny zachód, opuszczamy kopalnię B i przechodząc przez kopalnię A wracamy do głównego kompleksu jaskiń. Idziemy na północ, a następnie windą zjeżdżamy do kopalni C. Tuż przy samym wejściu natrafimy na Nethaniana (jeśli macie szczerze poczucie humoru, możecie się nad nim trochę poznęcać :-)) (ponieważ gdy będziecie dla niego stosunkowo mili, poproszą nas naszych dzielnych bohaterów o dostarczenie jakiegoś pożywienia dla biednych, wychudzonych) i podniesienie kilku poprawność przez łaskę gnomich pracowników. Nim wprawdzie naprawdę zaczyna się zabijanie rozwinięcie pielęgnacji, ale - jak widać - szatami nawet najlepiej honorujące w takich sprawach jak zdobywanie pożywienia.

Wracamy windą do głównej sali i udając się na wschód schodzimy do dzielnicy rzemieślników. Na północnym wschodzie czeka na nas nowy przeciwnik - tępy mindotor. Fakt, iż nie posiada on zmysłu wzroku, czyni mu nie prze-

szkadza - nadal tym swoim, sposobem, skutecznie zadaje ciężkie obrażenia. Tuż obok czają się jego sojusznicy - trzy Umber Kolosy (Umber Hulk), ich również spotkamy po raz pierwszy. Walka z nimi jest szczególnie trudna i męcząca, lepiej nie dopuszczać ich w pobliże naszej drużyny - ich zapach powoduje popłoch u naszych bohaterów, przez co tracimy nad nimi kontrolę, a oni zaczynają wariować i np. atakować członków swojej drużyny czy też biegać w nieładzie (co naraża nas na napotkanie kolejnych potworów). Przy zwłokach Kolosów możemy znaleźć ich skóry, jest ona dość cenna (można otworzyć z niej całkiem niezłe zbroje) - niestety również sporo ważą. Powracamy się do przodu - na placu przed nami czekają cztery minotaury gotowe do wyrżnięcia na kawałki świata. Uwaga na pułapkę! Odbijamy na wschód - rozbijamy kolejną pułapkę i, posuwając się aż do końca, ubijamy trzy stada minotaurów, a (na dodatek) Kolosy znajdujące się w pobliżu. Na północ prowadzi mała, praktycznie niewidoczna ścieżka - właśnie w tym kierunku podążymy. Trzy minotaury szybko pozbyły się, że zdecydowały się na walkę z naszą grupą. W dwóch beczkach ukrytych na północy natrafimy na zaklęcie i słowo mocy: ucisz i przywołanie potwora V. Na zachodzie przebywają jeszcze cztery minotaury, a w dwóch pobliskich beczkach natrafimy na zaklęcia mocy: Mordenkainena i słowo mocy: zamroczenie. Kierujemy się na północ - tu, tam 3 Kolosy do wyeliminowania, a gdy odbijemy na zachód, rozprawić się musimy jeszcze z pięcioma kolejnymi. Tuż obok znajduje się wejście do posiadłości Malavona, zanim się jednak tam udamy, proponuję do końca "wyczyścić" okolicę - na południu znajdują się jeszcze dwa kolejne minotaury, a w walce na wschodzie czatuje już przeciwnik. Uwaga na pułapkę znajdującą się w pobliżu! Zawracamy i udajemy się złożyć wizytę panu Malavonowi. Przywita nas dwóch Kolosów - walka z nimi w tych zawężonych korytarzach nie jest zbyt łatwa - prawdopodobnie trzech naszych bohaterów chwilowo oszaleje - pozostaje mieć nadzieję, że nie wyrządzą sobie żadnej krzywdy. Na zachodzie spotkamy jeszcze jednego Kolosa, teraz powinno być już nieco łatwiej. W pobliskich komnatach znajduje się sporo okaleczonych (w większości ślepych lub pozbawionych języka) gnomów - jak widać, właściciel domu musi mieć jakieś poważne kompleksy i w ten sposób je odreagowuje. Niestety sam pozna, co oznacza strach i cierpienie, do bólu! Zawracamy i kierując się na wschód wkraczamy do kolejnej sali. Spotkamy tam naszego wspaniałego gospodarza, jak widać, spodziewał się naszego przybycia, jednak zamiast przygotować jakąś wieczerzę, otoczył się niewolnikami! Dodatkowo wysyła mu dwa potężnych golemy - może być niewesoło. Bez względu na to, jak poprowadzimy rozmowę, niewolnikowi nie da się wywieść (przynajmniej nasze nie będzie zbyt łatwe - bardzo już chyba mało), a zdobędziemy walkę będzie najtrudniejszą potyczką, jaką do tej pory stoczyliśmy. Po pokonaniu iluzji prawdziwy Malavon teleportuje się tuż za naszymi plecami. Pora szybko opuścić komnatę, albowiem za chwilę wypełni ją ona trującymi oparami! Dopiero teraz zacznie się prawdziwa ciężka walka! Zabicie Malavona jest warte dwadzieścia tysięcy punktów doświadczenia! Przy jego zwłokach odnajdziemy dwa magiczne przedmioty, zaklęcie fu-... na Malavona i kolejną odznakę. W szafkach w komnacie odnajdziemy całą masę przedmiotów. W jednej - zaklęcie dezintegracji, czar sumienia, śmiertelna mgła. W skrzyni znajdujemy się obok: trzy mikstury, zaklęcia i słowo mocy: zabij i spopielająca tarcza. W kolejnej skrzyni: dwie mikstury, magiczny przedmiot, zaklęcie: masowa niewidzialność i ciche śmierci. Obok w kolejnej: dwie mikstury, niezłe (chyba wiecie do czego potrzebne?). Ostatnio, dalej w kolejnej znajdziemy Tenser'a. W kolejnej ze skrzyń znajdują się trzy mikstury i zaklęcie przywołania potwora VII. Uff, ale się obłowiliśmy. Wstrzymajcie się z użyciem zaklęć siódmego, ósmego i dziewiątego poziomu - prawdopodobnie nasi magowie nigdy nie osiągną na poziom, który pozwoliłby im korzystać z tych czarów. A tak przynajmniej możemy je też wykorzystać (przydadzą się np. w finałowych potyczkach). Przy zwłokach iluzji Malavona natrafimy na następny magiczny przedmiot. Jeśli wasze plecaki są prawie pełne, a jednak punkty zaczynają się kończyć, to proponuję wybrać się do fortecy elfów.

Oderwana dłoń

Tradycyjnie biegniemy na czwarte piętro do sklepu. Identyfikujemy przedmioty, sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie i kupujemy naboje - standard. Następnie znów udajemy się do Valestisa (przypominam - wieża na północy czwarte piętro) i dajemy mu worek z nasionami - zyskamy kolejne punkty doświadczenia, a ogród pomału zacznie wyglądać naprawdę okazale. Wracamy, aby dokończyć penetrowanie pozostałych jaskiń niższej głębi Dorna (jeszcze albo skorzystać mniej podróż dzięki teleportowaniu się do głębi Dorna - tak jak to mobilny zdanie). Zanim to uczynimy, warto odpocząć, by pozwolić magom na zapamiętanie nowych zaklęć.

Niższa głębia Dorna

Ponownie udajemy się do dzielnicy Ziemiołomków. Jednakże tym razem istniemy tu tylko "przejazdem". Idziemy na wschód i korzystając z wyjścia znajdującego się na południu wchodzimy do pałacu A. Jest to dość specyficzna piwnica, wypełniona olbrzymią ilością potworów (czerwone Mykonidy, salamandry, ślepe ..., [illegible] i ... (Shriekers), a co chwila pojawiają się nowe! Warto ubić jedynie czerwone Mykonidy, dalsza walka mija się z celem - tu po prostu trzeba szybko biegać). W środku komnaty znajduje się Ciclarc, wraz z synem czeszą pomnik Marketha. Dowiemy od niego portret przedstawiający go - teraz nietrudno będzie nam go odszukać (w większym dole - [illegible]). Szybko biegniemy na północny zachód, znajduje się tam wejście prowadzące do pałacu B. Prawie natychmiast zostaniemy zaatakowani przez złodziei. Walka z nimi jest na tyle uciążliwa, iż musimy czekać na ich pierwsze uderzenie - to tego momentu pozostają niewidzialni. A uderzają bardzo mocno, często wybierając jako najsłabszy punkt - magów. Lepiej mieć w zapasie trochę czarów leczących rany lub eliksirów - inaczej ofiar śmiertelnych się nie obędzie! Eliminujemy trzech pierwszych złodziei, którzy ośmielili się nas zaatakować i wchodzimy do komnaty znajdującej się na zachodzie. Mieszka w niej jeden z braci chroniących Marketha - Fivezum. Jest on niezwykle wytrzymałym i świetnie wyszkolonym rycerzem - walka z nim będzie bardzo ciężka. Darujcie sobie walkę w starciu - czas zastosować taktykę: paladyn atakuje Fivezuma i gdy ten nawiąże z nim walkę - zaczyna uciekać, biegając po całej komnacie! I wtedy zacznie gonić naszego "bohatera", a w tym czasie łucznicy i magowie poślą go wprost do piekła! Przy jego zwłokach odnajdujemy trzy magiczne przedmioty (tylko zbroja jest godna uwagi), w kufrze kolejny magiczny przedmiot, a w szafce trzy mikstury. Wychodzimy z komnaty i udajemy się na południe - kolejnych dwóch złodziei ośmieli się nas zaatakować. Komnata z prawej strony to ... - w środku następnych dwóch złodziei do zabicia. Z jadalni jest przejście do kuchni - przebywa w niej wystraszony kucharz, a w szafce znajdziemy worek ziemniaków. O właśnie, czegoś takiego poszukiwaliśmy! Wracamy na korytarz - trzech złodziei prosi się o śmierć. Na południowym wschodzie znajduje się przejście do pałacu C, jednak najpierw zbadamy pokój położony na południe od kuchni. Mieszka w nim drugi z braci - Flozem. Teoretycznie możemy z nim nie walczyć (początkowo mamy mu w kieszonku do niczego, glupy wrogich ...), ale co tam - śmierć drańowi! Wyszkoleniem ani siłą nie ustępuje swojemu bratu, tak więc stosujemy identyczną strategię walki. Przy jego zwłokach znajdziemy trzy magiczne przedmioty (tarcza i miecz są mało przydatne), a w dwóch szafach w komnacie natrafimy na trzy mikstury. I zostało nam jeszcze jedna sala do zbadania - idziemy na północ i udajemy się na zachód. Mieszka tu Ginafae, mimo paskudnie podbitego oka grozi nas, abyśmy nie ... jej męża - podobno nie jest taki zły, a to, co się dzieje w kopalniach, to nie jego wina. Akurat! Warto się jednak zgodzić na jej prośby - dzięki temu udzieli nam ona kilka przydatnych informacji o przeznaczeniu odznak, które od pewnego czasu z ... zbieraliśmy. Idziemy na północny wschód i przechodzimy do pałacu C. Udajemy się na zachód, po drodze eliminując kilku ostatnich złodziei. Komnata powyżej nas jest ..., za to w sali obok przebywa sam Markath. Można ... pomnik ... Ginafae, ale ja jakoś nie mogłem się powstrzymać :-). No po tych wszystkich okropnościach, jakie wyrządzono niewinnym gnomom. Przy jego zwłokach znajdują się trzy magiczne przedmioty i przedostatnia już odznaka. W pokoju jest pięć szafek, w których natrafimy na pięć mikstur i magiczny przedmiot. Idąc na zachód, natrafimy na kolejnych dwóch złodziei. Na południu znajduje się olbrzymia sala tronowa. W środku oprócz złodziei (i to dwunastu) nie znajdziemy niczego wartościowego - jeśli chcecie zdobyć trochę doświadczenia, to proponuję powalczyć. Tak czy inaczej, opuszczamy pałac C, przechodzimy przez pałac B, przebiegamy przez pałac A i wracamy na główny poziom. Windą jedziemy do kopalni C i wręczamy ucieszonemu ... worek ziemniaków. Oprócz wdzięczności zyskamy kolejne punkty doświadczenia, a Tamalin poprosi nas o wykonanie jeszcze jednego zadania - zlikwidowania grupy Umber Kolosów, która zaczęła podkopywać miasto. Szybko udajemy się na południe i odbijamy na wschód. Przed nami nowy przeciwnik - zakosen (Rhinoceros) - wbrew temu, jak wygląda, z pokonaniem go nie będzie większych problemów - pod żadnym pozorem nie walczcie w zwarciu, ale ubijcie mieczem z odległości! Przy jego zwłokach natrafimy na potężną skorupę - można z niej zrobić doskonałą tarczę, ale kto by się takimi głupotami zajmował, gdy już mamy doskonałe magiczne wyposażenie! Tuż obok kolejny widać zuchwale, a za nim pierwszego z Kolosów. Idąc na północ, eliminujemy kolejnego, ... skręcając na wschód, aktywujemy pułapkę przywołującą Kolosy (ostrzegam: wysyłamy tam tylko paladyna, reszta drużyny i stawiamy w bezpiecznej odległości). Z pobliskich ... natychmiast zaczną wyłazić Kolosy, razem sześć sztuk - po raz kolejny przyda się zaklęcie kula ognia. Po ubiciu drogów możemy sprawdzić, skąd te łobuzy wyszły - korzystając z jednego z zejść schodzimy do jamy. Przywita nas ... - dziedzic, który podziękuje nam za pomoc wyświadczoną napadniętym gnomom. O ile się nie mylę, to wpadliśmy do gnomiej pułapki. Na północy mieszka sprzedawca - Nym. Aż mi się nie chce wierzyć, że jakiś ... na końcu świata dysponuje tak wspaniałym asortymentem przedmiotów! Kupować, kupować i jeszcze raz kupować! Koniecznie należy nabyć klatki z ... i egzotycznym ptakiem - chyba wiecie, komu je oddajemy! Do tego warto zakupić kolejne ... - tych nigdy nie za dużo. W chacie na wschodzie możemy spędzić noc, a udając się na południe spotkamy ... gnoma, ... Lowa (m.in. można u niego zrobić tarczę ze skorupy zakosena). Podążając na północny wschód (schodami i po ... zwalczając) dojdziemy do kamiennego kręgu, w którym spotkamy naszego znajomego uzdrowiciela Benina w towarzystwie kolejnej znanej nam osoby - Guella. Podziękuje nam on za zabicie króla salamander w kopalni A - lepiej późno niż wcale, zyskamy kolejne punkty doświadczenia. Na końcu będziemy mogli wyleczyć rany. Opuszczamy jamę, windą wracamy na główny poziom i po raz ostatni udajemy się do ... warowni.

Oderwana dłoń

Tradycyjnie zaczynamy od odwiedzenia sklepu, ponieważ przygotowujemy się do ostatecznej potyczki - to już nasza ostania wizyta w sklepie, więc wypada zrobić porządne zakupy. Na koniec udajemy się do naszego przyjaciela Valestisa i wręczamy mu klatki z egzotycznymi ptakami i wiewiórkami - zwierzęta znalazły nowy dom, a ogród wygląda wspaniale! Dzięki temu zdobyliśmy kolejne punkty doświadczenia. Zanim wrócimy, by spenetrować ostatnie pokłady niższej głębi Dorna, proponuję po raz ostatni odwiedzić ... - zakupić sporą ilość eliksirów leczących i wspomagających, w świątyni nabyć przynajmniej dziesięć pergaminów z zaklęciem przywrócenie zdrowia, a ... zwykłą gotówkę wydać na zwoje z zaklęciem ... Możecie mi wierzyć, że będą one przydatne.

Niższa głębia Dorna

Schodzimy do kopalni A, ... udajemy się do kopalni B, przemieszczamy na wschód i ... drzwi prowadzące do świątyni. Już na początku ... się nas cztery szkielety strażników. W ... z lewej strony czają się ... a w pomieszczeniu na ... kolejnych pięć. W centrum sali znajduje się brat Adsan - ... najwidoczniej ... W komnacie na północy przebywa brat Perdiem - on również wydaje się być w jakimś dziwnym transie, jednak tym zajmować będziemy się innym razem - ... Którzy znajdują się w komnacie, zaczynają ... Należy reagować błyskawicznie. W kolejnej ... na zachodzie czai się pięć szkieletowych strażników, a w centrum przebywa siostra Incyla. Zawracamy, udajemy się maksymalnie na wschód i wkraczamy do sali położonej na północy - sześć szkieletowych strażników spróbuje nas powstrzymać. Brat Hubert nie będzie zbyt rozmowny. Udajemy na zachód, jednak poruszamy się pomalutku, pojedynczo eliminując przeciwników. W kupie siła - w sali tej bowiem ... wielkich ... i czterech ... - pojedynczo jednak nie mają żadnych szans. Prócz tego w komnacie znajduje się bardzo dziwna statuetka - wszystko wskazuje na to, że ona żyje! Miota czarami na lewo i prawo - jak najszybciej ją rozbijcie. Dzięki temu zostanie zniszczony zły ... opanowujący całą świątynię. Wracamy do brata Perdiema - opowie nam on historię o tym, jak ... brat Poquelin zahipnotyzował wszystkich mnichów i zyskał władzę nad świątynią. Otrzymamy również ostatnią odznakę. Na koniec będziemy mogli wyleczyć rany - i to za darmo. Po pierwszy przypadek ... Wracamy do pomieszczenia, w którym znajdowała się statuetka, wkładamy wszystkie odznaki w odpowiednie miejsca i korzystamy ze schodów, które właśnie się pojawiły. Na dole wreszcie natrafimy na naszego znienawidzonego wroga, ... i ogólnie ... wcielonego - ... brata Poquelina. Otoczony jest on ... Mickiewiczowska Zosia z "Pana Tadeusza" ..., ... zwierzątka - ... Jednak my znamy prawdę. Po ... który wiele wycierpiał, dochodzi do walki od dawna oczekiwanej (i znowu dostało się niewinnym zwierzątkom - ...), jednak nie trwa ona zbyt długo - po kilku ... teleportować w dość znajome miejsce.

Odmieniona Easthaven

Kto by pomyślał, że ta spokojna ... osada ... świadkiem tak niezwykłych wydarzeń. Większość domów ... doszczętnie zniszczona, a w najlepszym przypadku skuta lodem; w miejscu, gdzie niegdyś była świątynia Tempusa, stoi teraz potężna kryształowa wieża! Oj, dużo się zmieniło przez te ostatnie miesiące. Muszę przyznać, że to sprawka samego diabła albo kogoś bardzo do niego podobnego - np. naszego ... brata Poquelina :-). Pora rozejrzeć się po mieście. Idąc na południe, natrafimy na nowych przeciwników - cyklony (Ilwai Mutts) przyznaję, że jestem rozczarowany - ... tego ... przeciwnika. W południowo-zachodnim narożniku mapy spotkamy Jhonena (pamiętacie ... ?) - to jego ... duch wodny Eliwiel. Udzieli nam on informacji o przebiegu wydarzeń, opowie o ... mieszkańców zgromadzonych w jakimś ... miastem. Dodatkowo dostaniemy od niego miecz, który otrzymał od Eliwiel (pamiętacie to zadanie?) i który udało się mu naprawić, ... że ... postąpiliśmy ..., teraz zyskamy kolejne punkty doświadczenia i całkiem niezły mieczyk. Zawracamy, idziemy na północ i przy ... świątyni Tymory odbijamy na wschód. Kolejny ... nasza znajoma ... - ... dobrych manier. Wchodzimy do tej karczmy. W piwnicy spotykamy starego Jeda - jak widać, ... w pomieszczeniu z butelkami wina wyraźnie musiały ... (jak niegdyś "zawiany"), więc trudno nam ... Od niego jakieś przydatne informacje. ... jest ... spokojnym miejscem w okolicy - ... odpocząć. Wychodzimy ze ... i podążamy na południe - cztery cyklony (z czego trzy w pobliżu mostu) do zlikwidowania. W ... mostem spotkamy wszystkich znajomych mieszkańców Easthaven (brakuje jedynie sklepikarza Pomaba) - warto porozmawiać z ... z ... dzieci - ... od niej kilka ... Na koniec należy zamienić kilka słów z Everardem, który wyjaśni nam, jak dostać się do lodowej wieży, a za uwolnienie mieszkańców otrzymamy kolejne punkty doświadczenia. Nie ma na co czekać, ... w ... wieży i bez żadnych problemów wchodzimy do środka. Prawie natychmiast przybiegnie również Everard, który poprosi nas o odszukanie innej drogi do ... ponieważ ... wejście jest zablokowane. Z ... które znajdują się schody, którymi udamy się na ... poziom wieży. Jest tu ... - możemy spokojnie odpocząć. W południowo-zachodniej części znajduje się przejście na poziom trzeci. Natrafimy tam na naszego ... znajomego - sklepikarza Pomaba. Ten gad od razu wydał mi się podejrzany, nic więc dziwnego, iż okazał się ... Pomaba, który z nim przeprowadzimy, tylko dodatkowo nas rozwścieczy - tu trzeba krwi! Walka, jaką ... przyjdzie nam stoczyć, będzie jedną z najtrudniejszych i z całą pewnością jedną z najbardziej ... potyczek. W komnacie znajduje się kilku Pomabów, nie mamy pewności, który z nich jest tym prawdziwym - trzeba zabić wszystkich. ... tego było mało, atakuje nas również ... niezwykle silnych i odpornych kryształowych ... - ... sporo problemów. Bez strat własnych ... się nie obejdzie - na szczęście mamy w zanadrzu pergaminy z ..., przywrócenia zdrowia (teraz warto je użyć) i ... (ten lepiej zachować na ostateczną potyczkę). Przy zwłokach Pomaba odnajdziemy magiczną ... pioruny ... i ... warto wrócić na drugi poziom i ... wchodzimy na poziom czwarty. ... spotkamy tam naszego znienawidzonego wroga ... brata Poquelina - tym razem nie uda się mu wykpić przed ostateczną potyczką. Ofiara Everarda ... nam ... Walka będzie ... oczywiście, niezwykle trudna ... doświadczenia, ... podczas wszystkich naszych wypraw, ... Poquelin ... - początkowe ... Do walki nie trzeba ... przygotowywać - czary ... zanim jeszcze potyczka się rozpocznie, Poquelin rzuca ... Walka z ... trwa dość długo, część ... (łatwo popełnić błąd w tym wirze walki) - należy ... i ... Po długiej i wyniszczającej walce ... wszystkie czary ochronne) ... i na tym kończy się historia ... jednak, że tym razem ...

Artur Okoń

producent: **Blizzard**
platforma: **PC**

Diablo II

Diablo. Dla wielu najlepsza gra RPG, jaka kiedykolwiek powstała na blaszaka, dla innych zręcznościówka z drobnymi, charakterystycznymi elementami dla gatunku. Dla mnie, zagorzałego fana "papierowych" gier fabularnych, Diablo jest zagadką nie do odszyfrowania. Przez pewien czas od wydania gardziłem tym tytułem, twierdząc, że nie zasługuje na miano gry RPG. Nie zważając na zapewnienia znajomych i ich szkliste oczy, gdy opowiadali o nowych zbrojach, broni, które [illegible] udało im się zdobyć, uparcie zarzekałem się, że w Diablo nie zagram. Ale niestety, a może na szczęście, kiedyś przez pomyłkę kolega, oddając pożyczoną wcześniej płytę, schował do opakowania Diablo (nawiasem mówiąc już więcej jej nie ujrzał :) no i zaczęło się. Z biegiem czasu coraz bardziej przekonywałem się, że to prawda nietypowym, ale erpegiem Diablo jest, bowiem esencję tego typu gier stanowi rozwój postaci, a właśnie na to twórcy z Blizzarda położyli największy nacisk. W sequelu cały mechanizm zdobywania kolejnych umiejętności został tak skonstruowany, aby praktycznie każda postać była niepowtarzalna, i naprawdę trzeba się nieźle natrudzić, by osiągnąć optymalne korzyści z wykorzystanych punktów umiejętności. Oddaję w Wasze ręce ten oto poradnik, aby pomóc Wam w zgłębieniu tajników Diablo II.

Początek - wybór postaci

[illegible]

Czarodziejka

[illegible]

alne [illegible] ... Na koniec kilka porad dodatkowych. [illegible]

Amazonka

[illegible]

[illegible] wrogów, a gdy do tego dochodzi [illegible] Wilka, to w ogóle jest [illegible]. W podobny sposób możesz odpędzić wrogów od swojego ciała, wystarczy, że [illegible] stworzysz w pewnej odległości, a to skutecznie odciągnie potwory.

Nekromanta

Jest [illegible], gdyż w przeciwieństwie do pozostałych bohaterów, których pierwowzorów możemy dopatrywać się w Diablo I, został stworzony od podstaw. Również sposób gry nim jest jedyny w swoim rodzaju i bardzo interesujący. Istnieje kilka sposobów na prowadzenie tej postaci, ja jednak przedstawię te najbardziej interesujące. Na początek coś o statystykach. Przede wszystkim siła. Podobnie jak u czarodziejki tak i tu do około 12 poziomu wypadałoby wszystko w niego [illegible]. Później już tylko sporadycznie, od czasu do czasu, ale jego wartość musi przekroczyć w pewnym momencie 100. Niestety lepsza zbroja potrzebuje siły [illegible], jednak nie doradzam [illegible] wszystkiego w tę cechę. Po 12 poziomie musimy skoncentrować się głównie na energii i żywotności. Zręczność na dłuższą metę można zostawić w spokoju, bo rzadko będzie dochodziło do bezpośredniej walki - w większości przypadków nasze sługi będą wykonywać brudną robotę. Umiejętności, które każdy nekromanta musi posiadać, to zwiększenie obrażeń na 1 lub 2 poziomie (tyle wystarczy). Zbroja [illegible] musi być rozwinięta do około 3 poziomu, [illegible] jest raczej zbyteczna, lecz jeśli się uprzeć, to można trochę poinwestować w "[illegible]" i "[illegible]" odporności, ale nie polecam. Około 2-3 poziomu tych umiejętności, to szczyt tego, co wypada wydać. Dalej po prostu się nie opłaca. Koniecznie trzeba rozwinąć zbroję z kości, ponieważ jest z niej całkiem dobra ochrona, najpierw do około 5 stopnia, później, jak coś zostanie, to można więcej. Ściana z kości lub więzienie z kości to umiejętności, które "musi mieć" każdy szanujący się nekrofil... znaczy się nekromanta, tylko nie wiedzieć, czemu wszystkie szkielety i golemy mają [illegible] w rozwalaniu ich, mam nadzieję, że ten bug zostanie poprawiony w kolejnym patchu. Wracając do tematu. Kościaną ścianą można już jako tako osłonić się od atakujących potworów, a więzieniem z kości bardzo dobrze izoluje się co silniejsze jednostki. Teraz nadszedł czas wyboru. Możemy albo wszystko wpakować w kości, trupy i kościanych magów, albo w mistrzostwo we władaniu szkieletami. Jednak tu przestroga dla posiadaczy słabszego sprzętu. Jak uda Wam się rozwinąć te umiejętności na maksa, to za Wami będzie łazić coś około 30 szkieletów, może nawet 40 - gra będzie skakała. Powiem szczerze na moim PII 400 MHz z 128 MB, gdy przywoływałem wszystkie dostępne szkielety, gra zdawała się zwalniać, jednak nie na tyle, żeby było to bardzo uciążliwe. Taktyka wydaje się trochę dziwna, ale wierzcie mi, że jest skuteczna. Jak mówi stare przysłowie: w kupie siła i kiedy szkielety [illegible] biegną do walki, magowie zapewniają im wsparcie ogniowe [illegible]. Poza tym w takim gąszczu jest małe prawdopodobieństwo, że zostaniesz trafiony nawet przez mocnego [illegible]. Jedynym problemem może być brak zwłok do przywoływania, co, w niektórych przypadkach, może być uciążliwe, zwłaszcza podczas walki z bossami. Drugim sposobem jest natomiast wyszkolenie sobie bardzo dobrego golema. Najlepiej jak byłby to ognisty golem, tylko w tym wypadku trzeba się liczyć z możliwością walki. W tym celu oprócz golema i mistrzostwa we władaniu golemami, dobrze jest rozwinąć wybuch zwłok do stosunkowo dobrego poziomu. Do ataku na wybrane cele wyśmienicie nadawać się będzie włócznia z kości - przebijająca nawet kilka celów na raz - oraz duch z kości - bardzo mocny czar na wyższym poziomie, do tego samonaprowadzający się na cel.

W przeciwieństwie do bohaterów wcześniej opisanych przeze mnie wyżej, nie ma idealnej taktyki na granie Paladynem lub Barbarzyńcą. Potrafią w [illegible] swoje ataki skierować na cele ciosu, natomiast ich umiejętności są raczej sprawą drugorzędną. Najmniej jednak polecam [illegible] najbardziej przydatne czary nie [illegible].

Paladyn

Jest to postać bardzo skutecznie wspomagająca swoje zdolności magicznymi aurami. Ich różnorodność powoduje, że Paladyn potrafi poradzić sobie w każdej sytuacji. Jeśli chodzi o statystyki, to możemy punkty rozdzielać w miarę równo pomiędzy cztery atrybuty, z lekkim ukierunkowaniem na siłę i żywotność. Nie należy zbyt dużo ładować w zręczność i w pewnym miejscu tj. około wartości 60-70 zaprzestać powiększania tej cechy. Nie musimy również zbyt dużo rozwijać energii, jeśli będziemy stosować w głównej mierze aury. Przejdźmy teraz do umiejętności. Jeśli chodzi o walkę, to nie radzę inwestować w poświęcenie, gdyż na wyższych poziomach ta umiejętność jest mieczem obosiecznym, potrafiącym zabrać nawet połowę posiadanej przez nas energii. Uwagę natomiast warto skupić na pchnięciu, które możemy rozwinąć do około 3-4 poziomu, szarży, którą rozwijamy maksymalnie i świętej tarczy - dochodzimy do około 10 poziomu. Do atakowania kilku celów naraz przyda się zapał - 5 poziom wystarczy. Jeśli jednak czujemy niedosyt, to nie zaszkodzi przeznaczyć kilka punktów na nawrócenie i pięść niebios. Z aur defensywnych około 4-5 punktów w modlitwę i tyle samo w medytację. Dwa punkty zainwestujmy w [illegible], która, w połączeniu ze świętą tarczą, stanowić będzie bardzo dobrą ochronę. Nie polecam rozwijać odporności, gdyż na 30 poziomie będzie dostępne zbawienie - 1 poziom. Odnośnie aur ofensywnych, to musimy coś wybrać, bo co najmniej kilka z dostępnych jest godnych uwagi. Ja polecam szczególnie dwie, tj. ciernie - jeśli to możliwe, należy ją rozwinąć maksymalnie, oraz fanatyzm - bardzo przydatny, ponieważ zwiększa szybkość ataku. Koncentracja też może się przydać. Natomiast nie warto rozwijać świętego ognia, wstrząsu i chłodu, ponieważ są to raczej nieprzydatne aury, a punkty, zaoszczędzone w ten sposób, można przeznaczyć chociażby na ciernie.

Barbarzyńca

Niezwykle niebezpieczny jako przeciwnik i w dodatku bardzo lubiany przez Diablomaniaków na całym świecie. W najlepszej pięćdziesiątce tylko niedawno ście osobnie gra barbarzyńcą...

Zacznijmy jednak od podstaw. Głównym atrybutem, w przypadku tego bohatera, są umiejętności ciemne, dlatego, iż ma pozostałe potrzeba many, a ta wzrasta w stosunku 1:1 wraz ze wzrostem energii. Bardziej opłaca się znaleźć jakiś przyjemny przedmiot podwyższający tę cechę. Przede wszystkim trzeba skupić się na sile i żywotności. Gdy uzyskamy już żądany poziom, należy zająć się zręcznością. Jednak generalnie losy barbarzyńcy zależą od wyżej wymienionych dwóch cech. Już na początku gry musimy zdecydować się, jaką bronią będzie posługiwał się nasz osiłek, a mamy do wyboru najróżniejsze. Osobiście nie polecam inwestowania we wszystko po trochu, tylko w jedną z nich. Najbardziej godne uwagi to: mistrzostwo w posługiwaniu się toporami i bardami, dlatego, że broń z tych grup posiada największy współczynnik obrażeń. Jeśli jednak komuś nie podoba się bieganie z olbrzymim toporzyskiem w garści lub nie mniejszym młotem, to doradzam miecze, gdyż bez problemu będziemy mogli dzierżyć nawet dwa naraz, poza tym że względów czysto estetycznych, barbarzyńca wygląda naprawdę imponująco z dobrymi mieczami w rękach. Co do dalszych umiejętności bojowych, zwiększonej szybkości i wytrzymałości nie należy rozwijać wyżej niż do 5 poziomu, natomiast skórę z żelaza należy rozwinąć minimum do 10. Jeśli chodzi o wrodzoną odporność, to warto wziąć, gdyż ten sam efekt dają odpowiednie przedmioty. Przejdźmy teraz do zdolności. Kilka punktów można przeznaczyć na podwójne uderzenie. Koncentracja jest również dobrym sposobem na zwiększenie umiejętności bojowych. Jednak ja doradzam wybór jednej z trzech umiejętności. Są to: "Szał bitewny", "Berserker" oraz "Atak z wyskoku". Jeśli dysponujesz sporą zręcznością i szansa trafienia przeciwnika jest duża, to polecam "Szał bitewny", natomiast "Berserker" to umiejętność, która, kosztem obrony, zwiększa obrażenia zadane wrogom. "Atak z wyskoku" pomimo tego, że nie stoi najwyżej w hierarchii zdolności, to jest niezastąpiony, gdy chcemy szybko się dostać się do wroga, bez niepotrzebnego przedzierania się przez zastępy pomniejszych potworów. Ta umiejętność szczególnie przydaje się, gdy walczymy z bestią, która wykrzesuje swoje sługi. Dzięki niej możemy również w szybki sposób wydostać się z prawie każdego oblężenia. Jeśli chodzi o okrzyki, to najbardziej przydatne to: "Okrzyk" zwiększający obronę, dla ludzi ze smykałką do zbieractwa dobre będzie "Odnajdywanie przedmiotów". Następnie można wydać kilka punktów na rozwój "Rozkazów", podwyższających poziom many i życia. Podczas zamieszania przydaje się bardzo "Potrzeby totem" odstraszający pobliskie monstra, jednak nie ma co przesadzać z jego rozwojem. Dla lubiących okrzyki zadające bezpośrednio obrażenia [illegible] "Zawołanie [illegible]", niezbyt stosunkowo skutecznie, a działający jak czary Nova. Na koniec został "Dowodzenie", które jest z tego powodu godne uwagi, że podwyższa umiejętności członków drużyny.

I to już koniec tego, może zbyt długiego, poradnika. Mam nadzieję jednak, że informacje w nim zawarte pomogą Wam w stworzeniu naprawdę dobrych postaci. Na koniec chciałbym podziękować Nekromancie Tiborowi, Paladynowi Sulito oraz całemu klanowi Diablo II, Guardians of Destiny za konsultacje i pomoc w [illegible] do [illegible] gry pojedynczej [illegible] innej bajki.

W poprzednim numerze starałem się przedstawić Wam jak najlepsze sposoby na poprowadzenie poszczególnych postaci. W tym numerze nie jest to sprawa prosta, gdyż [illegible] umiejętności za wiele nie ma, liczba zdolności pokaźna, a na domiar złego przydatnych jest wiele z nich. Dlatego właśnie oddaję w wasze ręce drugą część poradnika, tj. wykaz wszystkich dostępnych umiejętności z wyszczególnionymi wartościami początkowymi, końcowymi i przyrostami. W oparciu o poniższy tekst będziecie w stanie tworzyć własne unikalne techniki rozwoju, aby jak najlepiej killować potwory i innych graczy, bo wiedzieć wam należy, że Diablo II to obecnie gra przede wszystkim sieciowa, a postać do takiej gry może się niekiedy znacznie różnić od waszego wyjadacza z gry pojedynczej. Ale by już dłużej nie gadać, zapraszam do lektury i eksperymentowania z różnymi wariantami. Kto wie, może kiedyś spotkamy się twarzą w twarz na ubitej ziemi w świecie Diablo i sprawdzimy, kto z tej konfrontacji wyjdzie z nowym skalpem (uchem).

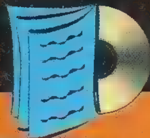
I jeszcze porady i linki dla początkujących sieciowców:

- www.bnpl.prv.pl - nieoficjalna strona polskiego battle.netu. Prowadzona fachowo i rzetelnie przez chłopaków z Psycho Davis - na marginesie to pozdrowienia dla bulla ;)
- diablo2.cdprojekt.com.pl - oficjalny polski serwis Diablo II

A jeśli ktoś zapragnie zasmakować życia klanowego, to zapraszam na strony najlepszych moim zdaniem klanów na bn (Psycho Davis wymienitem):

- diablo2.cdprojekt.com.pl/guardians - mój [illegible] klan, więc nie mogło go zabraknąć
- [illegible].com.pl/msklan - bardzo dynamiczny i [illegible] klan prowadzony przez [illegible]
- diablo2.cdprojekt.com.pl/zb - jeden z [illegible] klanów Diablo II
- dream-masters.klany.pl - [illegible] klan dla [illegible] posługujących się magią. Dostać się do niego bardzo ciężko...
- www.angrenost.org - [illegible] klan, a [illegible] zakon. Jeśli [illegible] pod [illegible].

Jnand



Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Magiczna strzała	1	Strzała naładowana energią	Obrażenia na 1 p. wynoszą 0, a koszt 1,5. Z każdym poziomem obrażenia zwiększają się o 1 do stanu +19, ■ mana o 0,2, 0,1, 0,1, 0,1 aż osiągnie wartość 0 i nie płacimy za czar.
Płonąca strzała	1	Zapalona strzała	Obrażenia od ognia na 1 p. 1-4, koszt 3. maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 2 do wartości 39-42, a koszt mana raz o 0,2, a raz o 0,3 do wartości 7,7
Strzała chłodu	6	Strzała zadająca połowę normalnych obrażeń, ale za to spowalnia wrogów	Obrażenia na 1 p. to 3, czas działania zimna 5.2 s, a koszt 3. Obrażenia zwiększają się o 2 , czas działania zimna o 1,2 s na poziom, a koszt mana raz o 0,2, ■ raz o 0,3 do wartości 7,7. Maksymalne wartości obrażeń i czasu trwania zimna to 41 i 26,8
Strzał seryjny	6	Chyba jasne	Na 1 p. strzelasz dwoma pociskami, za cenę 4 mana . Ilość strzał i koszt podnosi się o 1/p, na 20 p. to odpowiednio 21 strzał i 23 mana.
Wybuchająca strzała	12	Strzała po osiągnięciu celu wybucha	Obrażenia na 1 p. to 2-4 koszt mana 5. Maksymalne i minimalne zwiększają się o 5, do wartości 97-89 , a koszt mana o 0,5 do wartości 14.
Lodowa strzała	18	Strzała zamrażająca cel	Obrażenia na 1 p. 6-10, zamrożenie na 2 s, a koszt 4. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 4, czas zamrożenia o 0.2 s, a koszt mana o 0,2 i 0,3. Ostateczne wartości to obrażenia 82-86, zamrożenie na 5,8 s i koszt 8,7
Strzała kierowana	18	Nieważne gdzie strzelasz , pociski i tak znajdą wroga	Obrażenia na 1 p. wynoszą 0 a koszt 7. Obrażenia zwiększają się ■ 5% na poziom, a koszt zmniejsza o 0,5 aż do 12 p., gdzie osiąga wartość 1.
Wymiatanie	24	Seria z łuku	Obrażenia na ■ p. +5%, stały koszt mana 11 i ilość przeciwników, do których strzela amazonka 5. Obrażenia zwiększają się o 5%, a ilość przeciwników o 2. Na 20 p. wynoszą odpowiednio 100% i 43
Strzała spopielenia	24	Po trafieniu w cel podpala okolicę	Obrażenia na 1 p. 4-10, czas palenia się 4.6 s, obrażenia od ognia na s 8-10, koszt 6. Wymienione cechy podnoszą się ■ obrażenia maksymalne i minimalne o 6, czas palenia ■ 1 s, obrażenia od ognia o ■ na s, ■ koszt o 1. Na 20 p. wynoszą odpowiednio 118-124, 23,6, 119-121 i koszt 25.
Strzała zamrażająca	30	Zamraża cel i wrogów znajdujących się w jego pobliżu	Obrażenia na 1 p. wynoszą 6-10 , czas zamrożenia 2, koszt 10. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6 do poziomu 120-124 , czas zamrożenia nie ulega zmianie, a koszt to 28.
Wewnętrzny wzrok	1	Obniża obronę potworów	Czas trwania wynosi 8 ■ i zwiększa się o 4 s Obrażenia zadawane przez przeciwnika to - 46%, promień stały 13.3 m i stały koszt mana 5. Na 20 p. wartości cech to czas - 84, obrażenia - 73%.
Uderzenie krytyczne	1	Chyba jasne	Szansa na uderzenie krytyczne na 1 p. umiejętności wynosi 16% i rozwija się o kolejne bonusy procentowe 9, 7, 6, 4, 4, 3, 2, 3, 0, 4, 1, 2, 1, 1, 2, 0, 1, 1, 1, 0 i przyjmuje maksymalną wartość 68%
Unik	6	Pozwala unikać ataków ■ walce wręcz, gdy amazonka się nie porusza	Szansa na unik wynosi 18% i rośnie o kolejne wartości procentowe: 6, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1, 0. Wartość dla 20 poziomu to 56%
Spowolnienie pocisków	12	Spowalnia wrogie pociski o 33%	Czas działania umiejętności na 1 p. to 12 s. Stałe spowolnienie pocisków o 33%, promień również stały to 13,3, koszt mana 5. Czas trwania zwiększa się o 6 ■ na poziom i uzyskuje końcową wartość 126 s.
Omijanie	12	Możesz ominąć pocisk , jeśli amazonka stoi ■ miejscu	Szansa na ominięcie na 1 p. wynosi 31% i rośnie o kolejne wartości procentowe 5, 5, 4, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1 - maksymalnie 65%.
Penetracja	18	Podniesienie szans na trafienie	Skuteczność ataku na 1p. wynosi +35% i podnosi się co poziom o 10% do stanu 225%
Przynęta	24	Tworzy duplikat amazonki	Czas trwania umiejętności to 10 s, a koszt mana - 19. Czas trwania wydłuża się o 1, ■ koszt zmniejsza o 1. Na 20 p. "przynęta" trwa 105 s, a koszt wynosi 1.
Odskok	24	Pozwala na omijanie każdego ataku, nawet w biegu	Szansa na odskok wynosi 18% i rośnie o kolejne wartości procentowe: 6, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1, 0. Wartość dla 20 poziomu to 56%
Walkiria	30	Sprowadza z niebios boską pomocniczkę	Życie Walkirii na 1 p. to 376, ■ stały koszt mana 25. Życie zwiększa się o 76 co poziom, a obrona, atak i obrażenia o 25% co poziom. Na 20 p. życie równa się 1812, premia do obrony, ataku i obrażeń +475%.
Przebijanie	30	Umożliwia pociskowi przebicie celu i dalszy lot	Szansa na przebicie celu na 1 p. wynosi 16% i rośnie kolejno o 4, 4, 3, 3, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 0 do poziomu 43%.
Dźgnięcie	1	Kilka coraz słabszych ataków	Premia do ataku na 1 p. wynosi +10%, obrażenia - 15%, a koszt mana 2. Atak zwiększa się o 5 % i na 20 p. jest równy 105%, obrażenia zwiększają się o 3% i wynoszą +42%, a koszt mana podnosi się raz ■ 0.2 i raz o 0.3 osiągając wartość 6.7.
Uderzenie mocy	6	Mocniejszy cios przy użyciu błyskawic	Premia do skuteczności to 10%, obrażenia 1 - 8, koszt 2. Premia zwiększa się o 5% na poziom, obrażenia maksymalne i minimalne o 3, ■ koszt raz o 0,2 i raz o 0,3, osiągając wartość 6,7. Maksymalna wartość obrażeń i premii do skuteczności to odpowiednio 58-65 i 105%.
Zatruty oszczep	6	Atak zatrutą włócznią	Obrażenia na 1 p. wynoszą 9-14, czas trwania jest stały i równy 3, a koszt wynosi 4. Obrażenia maksymalne zwiększają się w schemacie +5, +4, a minimalne w odwrotnym +4, +5. Koszt mana podnosi się tradycyjnie o 0,2 na przemian z 0,3. Na 20 p. obrażenia wynoszą 98-103, a koszt 8,7.
Nabijanie	12	Ryzykując zepsuciem broni, możesz nabić na nią przeciwnika	Premia do obrażeń wynosi +300% i jest stała, premia do ataku 25%, koszt many również stały - 3, a możliwość zniszczenia broni 50%. Atak zwiększa się o 7% na poziom, ■ ryzyko zniszczenia broni o 1%. Końcowe wartości tych cech to + 158% do ataku i 69% szansy na zepsucie broni.
Błyskawica	12	Atak przy użyciu błyskawicy	Obrażenia na 1 p. wynoszą 1-40 a koszt 6. Obrażenia maksymalne zwiększają się o 8, a minimalne nie zwiększają się w ogóle. Koszt mana podnosi się o 0,2 i 0,3. Maksymalne współczynniki to: obrażenia 1-192 i koszt 10,7.
Elektryczny cios	18	Podobnie jak wyżej + wyładowania elektryczne	Liczba stała błyskawic wynosi 3, obrażenia od 1-15, koszt 4. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 5, a koszt mana +0,2, +0,7. Maksymalne wartości to obrażenia 96-110, a koszt 8,7.
Oszczep zarazy	18	Podobny do zatrutego oszczepu + wydzielanie chmury gazu	Obrażenia na 1 p. wynoszą 9 - 14, czas działania trucizny 3 s, ■ koszt 7. Obrażenia maksymalne zwiększają się w schemacie +5, +4, a minimalne w odwrotnym +4, +5. Koszt zwiększa się o 1 co poziom. Końcowe wartości to 98-103, koszt 26, czas działania trucizny jest stały.
Rozpędzenie	24	Atak kilku pobliskich celów ze zwiększoną szybkością	Premia do ataku wynosi 10%, obrażenia +25%, a stały koszt mana 5. Premia do ataku zwiększa się o 5%, a do obrażeń o 3%. Na 20 p. wynoszą odpowiednio 105% - premia i 83% obrażenia.
Uderzenie błyskawic	30	Potężny atak przy użyciu błyskawic	Obrażenia od błyskawic na 1 p. wynoszą 1-14, liczba trafień 2, obrażenia od błyskawicy 5 - 25 i koszt 9. Obrażenia od błyskawic zwiększają się o 2, ale tylko maksymalne. Liczba trafień o 1 na poziom. Koszt mana powiększa się o 0,5 na poziom. Końcowe współczynniki to 1-52, 21, 195 - 215 i koszt 18.
Furia błyskawic	30	Podobnie jak wyżej, tylko zamiast ataku bezpośredniego - rzut.	Obrażenia 1-40, liczba błyskawic 2, obrażenia od błyskawic 1-40 i koszt 10. Obrażenia zwiększają się o 4, ale tylko maksymalne, liczba pocisków o 1, obrażenia od błyskawic o 10 - maksymalne i minimalne, a mana o 0,5. Na 20 p. wartości cech to 1-116, 21, 191-230, 19.

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Zwiększenie obrażeń	1	Przeciwnicy otrzymują obrażenia powiększone o 100%.	Czas trwania klątwy na 1 p. wynosi 8 s. Promień działania to 2 m. Czas działania klątwy zwiększa się o 3 s na poziom, a długość promienia raz o 0,6 i dwa kolejne razy o 0,7. Końcowe współczynniki to: promień 14,6 m, czas trwania 65 s., ■ stały koszt 4.
Zamroczenie	6	Oślepia potwory, którym skraca się pole widzenia.	Czas trwania klątwy na 1 p. wynosi 7 s. Promień zasięgu to 2,6 m., koszt jest stały i wynosi 9. Promień zwiększa się w schemacie +0,6, +0,7,+0,7 m, ■ czas o 2 s. Na 20 p. promień wynosi 15,3 m, czas trwania 45 s.
Osłabienie	■	Osłabia wszystkich wrogów, tak że ich obrażenia są słabsze ■ 33%.	Obrażenia zadawane przez przeciwnika są osłabiane o 33%. Promień klątwy na 1 p. wynosi 6,6 m, czas trwania 16,4 s. Stały koszt jest równy 4. Promień zwiększa się ■ schemacie +0,7, +0,7 m, +0,6 i na 20 p. osiąga wartość 18,6 m. Długość trwania klątwy wydłuża się o 2,4 s na poziom, a jej końcowa wartość to 59.6 s.
Żelazna dziewica	12	Potwór, atakując, zadaje sobie rany.	Współczynniki 1 poziomu to 200% odbitych obrażeń, czas trwania 12 s, stały promień 4,6 m I również stały koszt 5. Czas trwania zwiększa się o 2,4 ■ na poziom, a procent odbitych obrażeń o 25%. Końcowe wartości to 675% odbitych obrażeń i czas trwania 57,6 s.
Groza	12	Potwory, pod wpływem klątwy, uciekają od Ciebie.	Promień na 1 p. wynosi 2,6 m i jest stały. Czas trwania 8 s i zwiększa się o 1 co poziom. Koszt mana stały I równy 7, a na 20 p. groza trwa przez 27 s.
Zamęt	18	Ta klątwa wprowadza chaos u wroga, który atakuje w przypadkowy sposób.	Promień na ■ p. wynosi 4 m, czas trwania 10 s, koszt jest stały i równy 13. Promień zwiększa się w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, czas trwania wydłuża się o 2 s na poziom. Promień na 20 p. wynosi 16,6 m, a czas trwania 48 s.
Wyssanie życia	18	Raniąc przeciwnika, zyskujesz życie.	Leczy 50% obrażeń. Promień umiejętności na ■ p. wynosi 2.6 m, czas trwania 16 s, koszt mana jest stały - 9. Promień zwiększa się w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, ■ czas o 2.4 s. Na 20 p. promień wynosi 15,3 m, czas trwania 61 s.
Fascynacja	24	Wrogowie atakują się nawzajem.	Czas trwania na 1 p. wynosi 12, promień i koszt są stałe i wynoszą odpowiednio 6 m i 17. Czas trwania zwiększa się o 3,6 sek. na poziom i przyjmuje końcową wartość 80,4 sek.
Zniedołężnienie	24	Powoduje, że potwory pod działaniem klątwy są spowalniane.	Promień na 1 p. wynosi 2,6 m, czas trwania 2 s, stały koszt 11. Promień rośnie podobnie jak w większości klątw nekromanty ■ sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, czas trwania wydłuża się o 0,2 s, końcowy promień to 15,3 m, a czas 5.8 s.
Zmniejszenie odporności	30	Obniża odporność wrogów na ataki magią.	Początkowy promień wynosi 4,6 m, czas trwania 20 s, odporność potworów na magię zmniejszona o 31%. Stały koszt mana - 22. Promień zwiększa się w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, czas ■ 2 s co poziom, a procentowe zmniejszenie odporności przebiega w następujący sposób: -6%, -4%, -3%, -3%, -2%, -2%, -1%, -2%, -1%, -1%, -1%, -1%, -1%, -1%, -1%, -0%, -0%, -1%, -0%. Końcowe wartości współczynników to promień 17.3, czas trwania 58 s i zmniejszenie odporności o 62%
Zęby	1	Nekromanta wystrzeliwuje serię zębów, raniących wroga.	Na 1 p. liczba zębów wynosi 2. Obrażenia 2-4, a koszt 3. Liczba zębów zwiększa się o 1 co poziom. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 1, a koszt mana o 0,5. Końcowe współczynniki to 21 zębów, obrażenia 21-31 i koszt 12.
Zbroja z kości	1	Absorbuje obrażenia.	Na 1 p. zbroja z kości absorbuje 20 obrażeń, a jej koszt wynosi 11. Absorbowanie zwiększa się ■ 10 co poziom, a koszt o 1. Na 20 poziomie koszt mana wynosi 20. Czar jest zdolny zaabsorbować 210 obrażeń.
Zatruty sztylet	6	Dodaje premie do obrażeń, gdy nekromanta używa sztyletu.	Obrażenia od trucizny na 1 p. to 7 - 15, czas działania trucizny 4 sek., premia do ataku + 15%, koszt 3. Obrażenia zwiększają się niejednorodnie i osiągają na 20 p. wartość 168 - 217, czas działania zwiększa się o 1 i wynosi na 20 p. 23, premia do ataku zwiększa się o 10% na poziom i na 20 jest równa +205%. Koszt mana zwiększa się przemiennie raz o 0.2, ■ raz o 0.3 i końcowa jego wartość to 7.7.
Wybuch zwłok	■	Powoduje, że zwłoki wroga eksplodują, raniąc pobliskie bestie.	Obrażenia to 60%-100% bazowego życia denata. Promień wybuchu wynosi 2,6 I powiększa się w sekwencji +0,7, +0,7 m, +0,6 m, przyjmując wartość 15 m na 20 p. Koszt mana początkowy to 15, rośnie on o 1 na poziom - maksymalnie 34.
Ściana z kości	12	Nekromanta tworzy ścianę z kości.	Stały czas trwania wynosi 48 s, koszt mana - również stały - 17. Życie na 1 p. 19. Zwiększa się w sekwencji +4, +5, +5, aby na 20 p. przyjąć wartość 109.
Eksplozja trucizny	18	Eksplodujące zwłoki wydzielają trujący gaz.	Obrażenia na 1 p. 25-50 , czas działania trucizny ponad 4 s. koszt mana stały, równy 8. Minimalne obrażenia zwiększają się o 5 co poziom , a maksymalne o 10 co poziom. Czas działania trucizny zwiększa się ■ 0.8 s na poziom. Końcowe obrażenia to 120-240, czas działania trucizny - ponad 19,2 s.
Włócznia z kości	18	Tworzy włócznię z kości, raniącą wrogów.	Obrażenia na 1 p. 16-24 , koszt mana 7. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 8 na poziom, a koszt mana rośnie raz ■ 0,2, ■ raz o 0,3. Końcowe obrażenia to 168-176, a koszt mana 11,2.
Więzienie z kości	18	Coś jak ściana z kości, tylko otaczasz tym poszczególnych wrogów.	Stały czas trwania wynosi 48 s, wytrzymałość 19, a koszt mana 27. Koszt zmniejsza się o 2 co poziom i od 13 p. wynosi 1, ■ życie rośnie w sekwencji +4, +5, +5, aby na 20 p. przyjąć wartość 109.
Trująca nova	30	Po prostu trująca nova.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 50-75. Czas działania trucizny to 8 s. Stały koszt mana równy jest 25. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 5 co poziom, a czas działania trucizny podnosi się o 0,8. Na 20 p. obrażenia wynoszą 145-217 , a czas trwania 13,2 s.
Duch kości	30	Po wystrzeleniu możesz o nim zapomnieć, bo sam znajdzie cel.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 30-40. koszt 12. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6 co poziom, ■ koszt mana o 1 co 2 poziomy. Końcowe wartości tych cech to 324-334 i 21.
Ożywienie szkieletu	1	Ożywia szkielety.	Liczba ożywionych szkieletów wynosi 1, koszt mana 6. Liczba szkieletów rośnie o 1 co poziom - tak jak wartość mana. Na 20 poziomie można przywołać 20 szkieletowych wojowników za 25 mana.
Mistrzostwo we władaniu szkieletami	1	Poprawia współczynniki ożywieńców.	Dodaje 7 punktów życia szkieletom lub 7% życia potworom, które przywołałeś. Zadawane obrażenia wynoszą 2 lub dla innych ożywionych niż szkielety +2%. Życie rośnie o 7/7% na poziom a obrażenia ■ 2/2%. Końcowe wartości dla 20 poziomu to + 140/140% życia i + 40/40% obrażeń.
Gliniany golem	■	Powołuje do życia glinianego sługę.	Na 1 p. życie golema wynosi 100. Obrażenia 2-5, koszt 15. Życie zwiększa się o 35 na poziom, obrażenia minimalne w sekwencji +0, +1, +1, maksymalne w +1, +2, +2, +2, ■ koszt o 3. Finalne wartości cech to: życie 765, obrażenia 15-38 , koszt 72.
Mistrzostwo we władaniu golemami	12	Polepszenie statystyk golemów.	Premia do życia golemów to +20%. Szybkość chodzenia/biegania zwiększa się o 6%. Współczynnik życia podnosi się o 20% na poziom, a chodzenia/biegania ■ sekwencji: +4%, +4%, +3%, +3%, +2%, +1%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +1%, +0%, +0%, +1%, +0%. Na 20 p. życie wynosi + 400%, ■ szybkość chodzenia/biegania +33%
Ożywienie maga-szkieletu	12	Ożywienie szkieletowego maga.	Na 1 p. można przywołać jednego maga za cenę ■ mana. Wartość obu cech zwiększa się o ■ co poziom. Końcowe wartości to: 20 szkieletów, a koszt 27.
Krwawy golem	18	Powołuje do życia golema, karmiącego się krwią wrogów.	Życie jest stałe i wynosi 201. Zamiana obrażeń na życie 31%, obrażenia 6-16, koszt 25. Zamiana obrażeń zwiększa się w kolejno o 1%, + 1%, +1%, +1%, + 0%, +0%, +1%, +0%, +0%, +1%, +0%, +0%, +0%, +1%, +0%, +0%, 0%. Obrażenia minimalne zwiększają się o 2 przez cały czas, raz tylko, na 11 p., zwiększają się o 3. Obrażenia maksymalne zwiększają się w sekwencji +5, +6, +5, +6, +6. Koszt mana zwiększa się o 4. Na 20 p. zamiana zranień wynosi 38%, obrażenia 41-111, a koszt mana 101.
Przywołanie odporności	24	Podnosi odporność przywoływanych istot na magię elementarną.	Na 1 p. wynosi + 28% i rośnie kolejno o 6%, 5%, 3%, 3%, 2%, 2%, 2%, 1%, 2%, 1%, 1%, 1%, 0%, 2%, 0%, 1%, 0%, 1%. Na 20 p. przyjmuje wartość +66%.
Żelazny golem	24	Tworzy żelaznego golema.	Stałe współczynniki to życie 306, obrażenia 7-19 i koszt 35. Na 2 p. golem zyskuje obrażenia od ciemi +150%, które rosną o 15% na poziom, przyjmując maksymalną wartość +420%.
Ognisty golem	30	Jak wyżej, tylko z ognia.	Życie stałe - 313. Na 1 p. absorbuje 36% obrażeń od ognia. Obrażenia zadawane 10-27 , koszt 50. Absorbowanie zwiększa się o +9%, +7%, +6%, +4%, +4%, +3%, +2%, + 3%, +2%, +2%, +1%, +2%, +1%, +1%, +2%, +0%, +1%, +1%, +1%, obrażenia minimalne rosną naprzemiennie o 2 lub 3 punkty, a maksymalne w sekwencji +6, +7, +7, +7. Koszt rośnie o 10 na poziom. Na 20 p. absorbowanie 88%, obrażenia 60-162 i koszt mana 250.
Ożywienie	30	Ożywia pokonanych wrogów.	Stały czas trwania to 180 sek. Na 1 p. można przywołać 1 potwora. Życie to 220%, a koszt 45. Liczba potworów zwiększa się o 1 na poziom, życie o 20%, a koszt mana zmniejsza o 2,7. - na 15 p. osiąga wartość 1 I dalej nie maleje. Maksymalne współczynniki życia i przywołanych potworów to odpowiednio 580% i 20.

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Poświęcenie	1	Kosztem własnego zdrowia - 8% zadanych obrażeń - zwiększasz rany wroga.	Premia do skuteczności ataku na 1 p. wynosi 20%, obrażenia 180%, obrażenia własne 8%. Skuteczność zwiększa się o 5%, a obrażenia o 12%. Na 20 p. premia do ataku to +115%, a do obrażeń +408%.
Pchnięcie	1	Pozwala atakować wroga tarczą - cios ogłusza przeciwników.	Obrażenia na 1 p. +15%, czas działania ogłuszenia 0,6 sek., koszt stały wynosi 2. Obrażenia zwiększane o 15% na poziom, a czas trwania ogłuszenia o 0,2 s na poziom. Końcowe wyniki to obrażenia +300% i czas trwania 4,4 s.
Święty pocisk	6	Święta moc rani ożywieńców lub leczy przyjaciół.	Obrażenia na 1 p. 8-16 , leczenie przyjaciół 1-6 , koszt 4. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6, leczenie o 2, a koszt o 0,2, i 0,3. Na 20 p. obrażenia to 122-130, leczenie 39-44, a koszt 8,7.
Zapał	12	Pozwala z dużą szybkością atakować wrogów.	Premia do ataku na 1 p. wynosi 10%. Liczba trafień 2, a koszt stały 2. Premia zwiększa się o 5%, a liczba trafień o 1 na poziom. Na 20 p. premia wynosi 105%, a liczba ataków 21.
Szarża	12	Właśnie to, o czym myślisz :).	Stały koszt mana równy 9, obrażenia na p. +100% i zwiększają się o 25% co poziom, na 20 p., osiągając wartość 575%.
Zemsta	18	Paladyn przeprowadza ataki przy udziale wszystkich żywiołów.	Obrażenia od żywiołów +35%, koszt mana 4, czas trwania zimna 1,2 s. Obrażenia elementarne zwiększają się o 15% na poziom, czas działania o 0,6 s na poziom, koszt mana o 0,5. Końcowe wartości to obrażenie elementarne 130%, czas trwania zimna 12,6 s, a koszt mana 13.
Błogosławiony młot	18	Przywołuje młot, który zadaje +150% nieumarłym, rani wszystkie cele na drodze.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 12-16, koszt 5. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 8, a koszt mana o 0,2 i 0,3 naprzemiennie. Końcowe wartości to 166-168 i koszt 9,7
Nawrócenie	24	Cios płazem miecza może spowodować nawrócenie się potwora, który będzie walczył po Twojej stronie.	Szansa nawrócenia 1 p. wynosi 11%, czas trwania 20 s, stały koszt mana 4. Szansa nawrócenia rośnie o +7%, +7%, +6%, 6%, 4%, 3%, 2%, 3%, 2%, 2%, 1%, 2%, 1%, 1%, 2%, 0%, 1%, 1%, 1%. Czas trwania zwiększa się o 10 s, a końcowe wartości to 63% szansy na nawrócenie i 210 s trwania.
Święta tarcza	24	Przywołuje świętą tarczę, zwiększającą blokowanie i obronę.	Czas trwania na p. wynosi 30 s, premia do obrony 25%, stały koszt 35, a szansa na udane blokowanie +8%. Czas trwania wydłuża się o 10 s na poziom, premia do obrony o 15%, a szansa na udane blokowanie o +2%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +0%, +1%, +0%, +0%, +1%. Dalej już tylko o 0%. Końcowe współczynniki to: czas trwania 220 s, premia do obrony 310%, a szansa na udane blokowanie 21%.
Pięść niebios	30	Pocisk ten zadaje obrażenia do błyskawic. Rozszczepiając się uderza jeszcze w postaci świętego pocisku.	Obrażenia od świętego pocisku na p. 1-16, od błyskawicy 1- 40, koszt 25. Obrażenia maksymalne od świętego pocisku zwiększają się o 6, a minimalne nie zwiększają się. Obrażenia maksymalne i minimalne od błyskawicy zwiększają się o 8. Koszt mana podnosi się o 2. Na 20 p. obrażenia od świętego pocisku to 1-130, od błyskawicy 153 -192 , a koszt 63.
Moc	1	Podnosi współczynnik zadawanych obrażeń.	Promień początkowy wynosi 7,3, obrażenia +40%. Promień zwiększa się w sekwencji 1,4, 1,3, 1,3 i przyjmuje maksymalną wartość 32,6. obrażenia zwiększają się o 10 % i przyjmują wartość +230%.
Święty ogień	6	Zadaje przeciwnikom obrażenia, używając ognia.	Początkowy promień wynosi 4 m, obrażenia 1-3. Promień zwiększa się w sekwencji 0,6, 0,7, 0,7, obrażenia +0,5, +1, Maksymalny poziom to 16,6 m, a obrażenia 15-17.
Ciernie	6	Trafienie paladyna kończy się otrzymaniem zwielokrotnionych obrażeń.	Promień początkowy wynosi 7,3, odbicie obrażeń 250%. Promień zwiększa się w sekwencji 0,6, 0,7, 0,7, natomiast odbijanie obrażeń o 40%. Maksymalny promień to 32,6, a odbicie obrażeń 1010%.
Błogosławiona celność	12	Zwiększa skuteczność ataku.	Promień wynosi 7,3 i rozwija się tak, jak w umiejętności powyższej, osiągając identyczną wartość maksymalną. Natomiast premia do ataku to 75% i podnosi się o 15% na poziom, na 20 p., przyjmując wartość 360%.
Koncentracja	18	Stajesz się szybszy, pewniejszy.	Szansa nie przerwania ataków wynosi 20%, a obrażenia +60%. Zwiększają się one o 15% na poziom i na 20 wynoszą 345%
Święty chłód	18	Obrażenia od zimna.	Promień i jego rozwój identyczny jak w aurze Święty Ogień, a spowolnienie przeciwnika o 30%. Rośnie ono kolejno o: 4, 3, 3, 2, 2, 1. 1, 2, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 0 procent - maksymalnie 54%.
Święty wstrząs	24	Zadaje obrażenia znajdującym się w pobliżu potworom.	Promień wynosi 3,3 m, obrażenia 1-5. Na 2 p. promień zwiększa się o 0,7, na 3 p. o 0,6, następnie rośnie w sekwencji 0,7, 0,7, 0,6. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 1 raz o 2. maksymalne wartości dla promienia i obrażeń to 16 i 29-33.
Przekonanie	30	Obniża współczynniki obrony i odporności na magię przeciwników.	Promień początkowy 6, obniżenie obrony o 49%, obniżenie odporności o 26%. Obniżenie obrony i odporności osiągają maksymalne współczynniki na 20 p.: -90% i -57%. Promień działania to 18,6.
Sanktuarium	24	Rani i jednocześnie odrzuca nieumarłych.	Promień wynosi 3,3 m, a obrażenia od magii 8-16. Promień 2 p. zwiększa się o 0,7, na 3 p. o 0,6, a następnie rośnie w sekwencji 0,7, 0,7, 0,6. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się 4. Maksymalny promień to 16, a obrażenia 84-92.
Fanatyzm	30	Bardzo szybki i celny atak.	Promień działania jest stały i wynosi 7,3, szybkość ataku wynosi +14%, skuteczność +40. Szybkość zwiększa się o (procentowo): 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, a skuteczność o 5% na poziom. Końcowe wartości to szybkość ataku + 35% i skuteczność 135%.
Modlitwa	1	Leczy obrażenia.	Promień wynosi 7,3 i rozwija się analogicznie do innych aur o podobnej wartości początkowej, osiągając na 20 p. wartość 32,6m. Wartość leczenia na p. to +2 i rośnie o 1, a koszt wynosi I rośnie na 2 p. o 0,1 i do końca o 0,2. Na 20 p. wartość leczenia to +21, koszt wynosi 4,5
Odporność na ogień	1	Chyba jasne.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o (procentowo): 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalną wartość na 20 poziomie - 75%.
Śmiałość	6	Podnosi obronę.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Premia do obrony wynosi 70% i rośnie o 10% na poziom aż do wartości +260%.
Odporność na zimno	6	Jasne.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o kolejne wartości procentowe : 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalny poziom równy 75%.
Odporność na błyskawice	12	Jasne.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o (procentowo): 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalny poziom równy 75%.
Oczyszczenie	12	Oczyszcza organizm z trucizny.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Obniżenie czasu działania trucizny wynosi na 1 p. 39% i zwiększa się o (procentowo): 7, 5, 5, 4, 3, 2, 2, 2, 1,2, 1, 2, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1, osiągając na 20 p. wartość 80%.
Wigor	18	Podnosi współczynniki szybkości, wytrzymałości i skraca czas potrzebny na odnowienie się wytrzymałości.	Promień na 1 p. wynosi 10 m, szybkość biegania i chodzenia podnosi się o 13%, premia do wytrzymałości i szybkość jej odnawiania to 50%. Promień zwiększa się o 2 na poziom, premie do wytrzymałości i jej odnawiania podnoszą się o 25% na poziom, szybkość ruchu zwiększa się o (procentowo): 5, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1. Na 20 p. promień wynosi 48 m, szybkość podniesiona o 43%, a odnawianie i podwyższenie wytrzymałości to 525%
Medytacja	24	Przyspiesza odnawianie się mana.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Szybkość odzyskiwania mana wynosi 65% i podnosi się o 15% na poziom. Maksymalna jej wartość na 20 p. to 350%.
Odkupienie	30	Poprzez ostatnią posługę paladyn zyskuje życie i mana.	Stały promień wynosi 7,3, szansa na odkupienie wynosi 33% i zwiększa się o 11, 8, 7, 6, 4, 4, 2, 4, 2, 2, 2, 2, 2, 1, 2, 0, 1, 1, 1 procent. Odzyskiwanie mana i życia wynosi 25 i rośnie o 5. Mak. wartość odkupienia to 85%, a odzyskiwania życia/mana 120.
Zbawienie	30	Podnosi odporność na wszystkie żywioły.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o kolejne wartości procentowe: 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalny poziom równy 75%.



BARBARZYŃCA • BARBARZYŃCA • BARBARZYŃCA • BARBARZYŃCA

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Odrzucenie	1	Uderzenie odrzuca wroga.	Obrażenia na wstępie +1, zwiększenie obrażeń o 50%, atak +20%, koszt mana 2. Obrażenia zwiększają się o 1 co poziom, zwiększenie ogółu obrażeń o 5% na poziom, premia do ataku +5% co poziom, koszt mana jest stały i wynosi 2. Końcowe wartości to: obrażenia +20, zwiększenie procentowe 145%, atak + 115%.
Skok	6	Można przeskakiwać nad kanałami i innymi tego typu przeszkodami.	Na 1 p. barbarzyńca może wykonać skok na długość 4,6 m. Koszt mana wynosi 2 i jest stały. Zasięg skoku powiększa się kolejno: +2,7 m, +1,3 m, +1,4 m, +1,3 m, +0,7 m, +0,6 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0 m, +0 m. Maksymalna długość skoku to 60 m.
Podwójne uderzenie	6	Pozwala na szybki atak dwoma rodzajami broni.	Premia do skuteczności ataku na 1 p. wynosi +15%. Stały koszt mana 2. Premia do skuteczności to +5% co poziom. Na 20 p. wynosi +110%.
Ogłuszenie	12	Ogłusza wroga.	Premia do ataku na wstępie wynosi +15%, czas trwania ogłuszenia to 1,2 sek. Atak rośnie o +5% na poziom, czas trwania ogłuszenia o 0,2 s. Na 20 p. wartość ataku to +110%, a czas trwania ogłuszenia 5 s. Koszt mana jest stały i wynosi 2.
Podwójny rzut	12	Pozwala na doskonałe operowanie bronią miotaną.	Bonus do ataku wynosi na 1 p. +20%, stały koszt mana to 2. Premia zwiększa się o 10% co poziom. Końcowa jej wartość wynosi +210%.
Atak z wyskoku	18	Skok na przeciwnika kończy się atakiem.	Zasięg skoku na 1 p. wynosi 4,6 m, obrażenia to +100%. Odległość skoku zwiększa się kolejno o: +2,7 m, +1,3 m, +1,4 m, +1,3 m, +0,7 m, +0,6 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0 m, +0 m. Premia do obrażeń podnosi się o +30% co poziom. Koszt mana jest stały i wynosi 9. Na 20 p. barbarzyńca skacze na odległość 16,6 m, a premia do obrażeń wynosi 670%.
Koncentracja	18	Cios, który polepsza Twoją obronę.	Na 1 p. premia do obrony wynosi +20%, premia do ataku 25%. Premia do obrony zwiększa się o 10% na poziom, a do ataku o 5%. Stały koszt mana to 2. Na 20 p. premia do obrony wynosi +210%, a do ataku 120%.
Szał bitewny	24	Każdy kolejny celny cios zwiększa szybkość ataku	Na 1 p. czas trwania tej umiejętności wynosi 2 s, atak +10%. Czas trwania zwiększa się o 1 s na każdy poziom, a atak o +10%. Koszt mana jest stały i równy 3. Końcowe wartości to: czas trwania 21 s, premia do ataku 200%.
Trąba powietrzna	30	Barbarzyńca wiruje, niosąc śmierć wrogom	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi -50%, do ataku +25%, koszt mana 25. Premia do obrażeń zwiększa się o +15%, do ataku o +5%, a koszt mana o 2. Na 20 p. obrażenia +235%, atak +120%, koszt 63.
Berserker	30	Zatraca się w furii i atakuje bez opamiętania, narażając się na ataki.	Premia do skuteczności ataku na 1 p. wynosi +56%, obrażenia do magii +56%, czas trwania 2,7 s. Stały koszt mana 5. Skuteczność ataku podnosi się o 16% na poziom, obrażenia od magii o 10, a czas trwania obniża się kolejno o 0,3, 0,2, 0,1, 0,1, 0,1, 0,1, 0,1, 0,1, 0, 0, 0,1, 0, 0,1,0, 0, 0, 0,1,0, 0 sek. Na 20 p. premia do skuteczności ataku wynosi +360%, obrażenia od magii +246%, a czas trwania 1,3 sek.
Mistrzostwo we władaniu mieczami	1	Lepsze posługiwanie się mieczem.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +28%, a do ataku 28%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +123%, atak +180%
Mistrzostwo we władaniu toporami	1	Lepsze posługiwanie się toporem.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +28%, a do ataku 28%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +123%, atak +180%
Mistrzostwo we władaniu buławami	1	Lepsze posługiwanie się buławami.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +28%, a do ataku 28%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom , a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +123%, atak +180%
Mistrzostwo we władaniu bronią drzewcową	6	Lepsze posługiwanie się bronią drzewcową.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +30%, a do ataku 30%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +125%, atak +182%
Mistrzostwo we władaniu włóczniami	1	Lepsze posługiwanie się włóczniami.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +30%, a do ataku 30%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +125%, atak +182%
Mistrzostwo w rzucaniu	6	Większa biegłość w rzucaniu.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +30%, a do ataku 30%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom , a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +125%, atak +182%
Zwiększona wytrzymałość	12	Umożliwia barbarzyńcy dłuższy bieg.	Premia do wytrzymałości wynosi na 1 p. +30%. Wraz z nowymi poziomami tej umiejętności współczynnik ten rośnie o 15% na poziom, uzyskując maksymalną wartość na 20 p. 315%
Skóra z żelaza	18	Podnosi naturalną klasę pancerza.	Premia do obrony na 1 p. wynosi +30%. Co poziom zwiększa się o 10%. Na 20 p. przyjmuje wartość +220%.
Zwiększona szybkość	24	Chyba jasne.	Premia do szybkości wynosi +13% na 1 p. A następnie rośnie o wartości: +5%, +4%, +3%, +3%, +2%, +2%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +1% i już do końca na zmianę o +0% i o 1%. Końcowa wartość tej umiejętności to 43%.
Wrodzona odporność	30	Odporność na magię.	Odporność na magię na 1 p. wynosi 12% i rośnie kolejno o 9%, 7%, 7%, 5%, 4%, 3%, 2%, 3%, 2%, 2%, 2%, 2%, 1%, 1%, 2%, 0%, 1%, 1%, 1%. Na 20 p. wartość tej cechy wynosi 67%.
Skowyt	1	Straszy przeciwników.	Na 1 poziomie bestia, pod wpływem tego zawołania, ucieka na odległość 16 m przez 3 s. Stały koszt wynosi 4, z każdym nowym poziomem wróg ucieka o 3,3 m dalej i jest pod wpływem zaklęcia przez 1 s dłużej. Końcowe współczynniki to: ucieczka na odległość 79,3 m i czas działania 22 s.
Odnajdywanie mikstur	1	Jasne.	Szansa na odnalezienie mikstury na 1 p. wynosi 15%. Kolejno rośnie o 12%, 9%, 8%, 6%, 5%, 4%, 3%, 4%, 2%, 3%, 2%, 2%, 2% i do końca o 1%. Na 20 p. osiąga wartość 84%.
Drwina	6	Potwór jest drażniony przez barbarzyńcę, co powoduje nieostrożne ataki.	Obrażenia i atak przeciwnika na 1 p. tej umiejętności obniżane są o 5%. Kolejne poziomy to obniżanie wyżej wymienionych współczynników wroga o kolejne 2%. Koszt mana jest stały i wynosi 3. Końcowe współczynniki to -43% do obrażeń i ataku przeciwnika.
Okrzyk	6	Polepsza obronę.	Początkowa premia do obrony wynosi 100%, czas trwania to 16 s. Koszt jest stały i wynosi 6. Premia do obrony podnosi się o 10% co poziom, a czas trwania o 2 s. Na 20 poziomie osiągają wartości: dla obrony +290% i czas trwania 54%.
Odnajdywanie przedmiotów	12	Możesz odnajdywać ekwipunek przy ciałach poległych.	Szansa na odnalezienie przedmiotu przy zwłokach wroga wynosi na 1 p. umiejętności 14%, później rośnie o: 7%, 5%, 4%, 3%, 2%, 2%, 2%, 1%, 2%, 1%, 3%, 1%, 0%, 2%, 0%, 1%, 0%, 1%. Na 20 p. osiąga wartość 55%.
Okrzyk bojowy	18	Obniża obronę wrogów.	Początkowe osłabienie obrony i obrażeń przeciwnika wynosi 50% i 25%. Czas działania to 12 s. Obrona przeciwnika zmniejsza się o kolejne 2% co poziom, a obrażeń o 1%. Czas trwania zwiększa się o 2,4 sek. Koszt mana jest stały i wynosi 5. Końcowe współczynniki tej umiejętności to: czas trwania 57,6 sek., osłabienie obrony o 88% i ataku o 44%.
Rozkazy	24	Czasowo podnosi współczynniki many, życia i wytrzymałości.	Czas trwania na 1 p. wynosi 30 s. Maksymalna wartość wytrzymałości, życia i mana podnosi się o 40%. Wartości wszystkich tych współczynników podnoszą się o kolejno: 4%, 3%, 3%, 2%, 2%, 1%, 1%, 2%, 0%, 1%, 1%, 1%, 0%, 1%, 1%, 0%, 0%, 1%, 0%. Czas trwania zwiększa się o 6 s. na poziom. Stały koszt mana wynosi 7. Maksymalny czas na 20 p. to 144 s, a współczynniki wzrastają o 64%.
Ponury totem	24	Ze szczątków wroga powstaje totem, który straszy pobliskie bestie.	Promień wpływu totemu na 1 p. wynosi 2 m i rośnie powtarzalnym systemem: +0,6m, +0,7m, +0,7m. Na 20 p. osiąga wartość 60,6 m. Czas trwania jest stały i wynosi 40 s.
Zawołanie bitewne	30	Działa jak nova z tym, że dodatkowo ogłusza.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 15-20, czas ogłuszenia trafionego potwora 1 s, koszt mana 17. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 5 co poziom, czas ogłuszenia o 0,2 s, a koszt mana o 1. Wartości tych współczynników na 20 p. wynoszą: obrażenia 110-115, czas ogłuszenia 4,8 s. Koszt mana 36.
Dowodzenie	30	Czasowo podnosi wsp. umiejętności.	Czas trwania na 1 p. wynosi 12 s. Stały kosz mana to 11. Czas wydłuża się o 4 s. na poziom i na 20 p. wynosi 88.

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Ognisty piorun	1	W stronę wroga zostaje wystrzelony mały ognisty pocisk.	Standardowo zadaje 3-6. Na 2 p. zwiększają się o 1, na 3 p. o 2. Od 4 do 6 p. zwiększają się znów o 1, by od tego miejsca już na zmianę raz zwiększać się o 2, raz o 1. Koszt mana jest stały i wynosi 2,5. Obrażenia 20 p. wynoszą 31-34.
Ciepło	1	Umożliwia szybsze odnawianie mana.	Na 1 p. szybkość odnawiania się mana: 30%. Szybkość odnawiania się mana z każdym nowym poziomem zwiększa się o 12%, aby na 20 p. osiągnąć wartość 258%.
Inferno	6	Zionięcie ogniem.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 12-22. Minimalne podnoszą się +9, +10, +9, +9, +10, +9, +9, +10, +9, +10, a następnie już do końca +9, +9, +10. Maksymalne podnoszą się o +12, +9, +10, a następnie już do końca w schemacie +9, +9, +10, +9, +10. Na 20 p. wynoszą 190-203. Początkowy koszt mana wynosi 7 i podnosi się według schematu +0, +1, +1, +1. Zasięg płomienia rozwija się +0, +0,7, +0,6, +0,7m, osiągając maksymalną długość 12,6 m.
Pożoga	12	Za biegnącą czarodziejką tworzy się ścieżka ognia.	Na 1 p. czas palenia się ognia wynosi 4,6 sek. I co poziom zwiększa się o 1 sek. Obrażenia na 1 p. wynoszą 18-37. Do 5 p. maksymalne rosną w sekwencji +10, +9, a minimalne w odwrotnej, tj. +9, +10. Od 5 p. minimalne i maksymalne rozwijają się +9, +10, +9, +9, +10. Koszt mana do 5 p. zwiększa się o 0,5, następnie o 1, co 2 poziomy. Końcowe współczynniki to: czas trwania 23,6 sek., obrażenia 196-215, a koszt mana 20.
Ognista kula	12	Silniejsza wersja ognistego pioruna. Rozpryskuje się, raniąc wszystko wokół.	Początkowe obrażenia 6-14, koszt mana 5. Podczas rozwoju maksymalne i minimalne wzrastają o 7. Koszt mana podnosi się w schemacie +0,5, +0,5, +1, +0.
Ściana ognia	18	Tworzy ścianę ognia.	Czas trwania na 1 p. wynosi 4,6 sek. Obrażenia 32-42, długość 4 m, koszt 22. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się z reguły o 19 - na poszczególnych poziomach, powyżej 12, zdażają się awanse o 18 lub 17. Długość zwiększa się w schemacie +2, +1, +1. Koszt mana rośnie o 2 na poziom. Na 20 p. czas palenia się ściany wynosi 33,6 s., obrażenia 389-396, rozpiętość ściany 30 m, a koszt 60.
Urok	18	Zaklęty ogień nadaje broni właściwości magiczne.	Obrażenia na 1 p. 8-10, czas trwania 144 s, koszt 25. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 1 co poziom, czas podnosi o 24 s, a koszt o 5. Na 20 p. rany od ognia wynoszą 27-28, czas 600 s, koszt 120.
Meteor	24	Z nieba spada wielki płonący głaz, który rozpryskuje się i pali przez jakiś czas.	Obrażenia na 1 p. 40-50, obrażenia od ognia 16-21, koszt 17. Obrażenia maksymalne I minimalne zwiększają się 12. Te same obrażenia od ognia rosną o 7, a koszt o 1. Max. obrażenia 268-278, plus od ognia 150-154, a koszt 36.
Hydra	30	Tworzy trójgłowego ognistego smoka, który pluje we wrogów kulami ognia.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 6-12, czas trwania 12, koszt 21. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 2, czas trwania 1, koszt mana o 2. Końcowe obrażenia wynoszą 44-50, czas 31 sek., a koszt 59.
Mistrzostwo we władaniu ogniem	30	Zwiększa obrażenia zadawane przez żywioł ognia.	Premia do zadawanych obrażeń wynosi na 1 p. 18%. Rozwój na poszczególnych poziomach przedstawia się tak: +14%, +11%, +9%, +8%, +6%, +4%, +4%, +5%, +2%, +4%, +2%, +3%, +2%, +1%, +3%, i do końca o +1%. Końcowa wartość tej umiejętności to 100%.
Wiązka błyskawic	1	Wiązka wyładowań elektrycznych.	Obrażenia na poziomie: 2-4, wysyłane wiązki: 3, koszt mana: 3. Co drugi poziom rosną minimalne i maksymalne obrażenia 1. Ilość wiązek zwiększa się o 1 co poziom, koszt mana rośnie 0.5 na poziom.
Pole statyczne	6	Wszystkie potwory znajdujące się w polu działania otrzymują obrażenia.	Osłabia przeciwnika o 25%. Stały koszt mana: 9. Promień rażenia na 1 poziomie to 3.3 m, a na 20 p. - 16 m. Wraz z poziomami umiejętności obszar działania zwiększa się o 2 razy 0.7 m, a następnie już do końca o 0.6m.
Telekineza	6	Możesz podnosić przedmioty I odpychać wrogów, zadając im obrażenia.	Na pierwszym poziomie zadaje obrażenia 1-2. Obrażenia zwiększają się o 1 wraz z rozwojem tej umiejętności. Na 20 p. zadaje obrażenia 20-21. Stały koszt mana - 7.
Błyskawica	12	Czarodziejka wystrzeliwuje błyskawicę.	Rani dowolną ilość wrogów znajdujących się na linii strzału. Obrażenia na 1 p.: 1 - 40. Maksymalne zadawane rany podnoszą się o co poziom. Koszt mana rośnie o 0,5 na poziom, a od 11 p. o 1 co 2 poziomy umiejętności. Na 20 p. obrażenia wynoszą 1-192, koszt 17.
Nova	12	Czarodziejka wyzwala, rozchodzący się promieniście pierścień błyskawic.	Obrażenia na 1 p. 1-20, koszt mana 15. Obrażenia maksymalne i minimalne rosną 7 co poziom, a koszt mana 1. Obrażenia na 20 p. 134-153, koszt 34.
Seryjne błyskawice	18	Po uderzeniu w jakiś cel, potrafi odbić się i zaatakować kolejne.	Obrażenia na 1 p. 1-40, koszt 5. Obrażenia maksymalne zwiększają się o 10, minimalne nie zwiększają się. Koszt mana rośnie o 1 i na 20 p. obrażenia wynoszą 1- 230, a koszt 28.
Teleport	18	Przenosi czarodziejkę.	Na wstępie koszt wynosi 24 I w trakcie wzrostu zmniejsza się o 1, by na 20 p. osiągnąć wartość 5.
Burza z piorunami	24	Czarodziejka przywołuje chmurę, z której uderzają we wrogów pioruny.	Na 1 p. czas trwania wynosi 32 s, obrażenia 1-100. Czas trwania wydłuża się o 8 na poziom, minimalne I maksymalne obrażenia o 10. Koszt mana jest stały i wynosi 19. Na 20 p. burza z piorunami zadaje 191-290 obrażeń i trwa 184 s.
Tarcza energetyczna	24	Nad głową postaci pojawia się metaliczna kula, która absorbuje obrażenia.	Na 1 p. tarcza energetyczna absorbuje 15% obrażeń i trwa 144 sek. Wraz ze wzrostem poziomu tej umiejętności absorbowanie ulega następującej zmianie - każda kolejna liczba to premia w stosunku do poprzedniego poziomu: +8%, +7%, +5%, +5%, +3%, +3%, +2%, +3%, +1%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +1%, +0%. Czas trwania wydłuża się o 48 s na poziom. Wchłanianie na 20 p. wynosi 63%, a czas trwania 1056 s.
Mistrzostwo we władaniu błyskawicami	30	Obniża koszt rzucania czarów błyskawic.	Na 1 p. umiejętność ta obniża koszt rzucania czarów błyskawic o 15% i rozwija o: +8%, +7%, +5%, +5%, +3%, +3%, +2%, +3%, +1%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +1%, +0%. Na ostatnim poziomie redukcja wynosi 63%.
Lodowy pocisk	1	Tworzy lodowy pocisk, który trafiając, zwalnia przeciwników.	Obrażenia na p. wynoszą 3 - 5, czas działania zimna 6 s, koszt 3. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 1, a czas działania zimna o 1.2 s. Koszt mana stały. Na 20 p. zadaje 22-24 obrażeń, czas działania wynosi 32.6 s.
Zbroja mrozu	1	Tworzy niebieską otoczkę zimna wokół czarodziejki, która daje premię do obrony i zamraża wrogów.	Na p. premia do obrony wynosi 30% czas trwania 120 s. Czas zamrożenia 1.2 s Współczynnik obrony podnosi się o 5% na poziom, czas trwania o 12 s, a zamrożenia o 0,1 s, ale z dwoma wyjątkami: 8 i 16 p., kiedy to podnosi się o 0,2 Końcowe współczynniki to: premia do obrony 125%, czas działania czaru 348 s, a czas zamrożenia 3,4 s.
Nova mrozu	6	Działanie identyczne jak nova, ale dodatkowo spowalnia trafione potwory.	Na 1 p. obrażenia wynoszą 2-4, czas działania zimna 8 s, koszt 9. Minimalne i maksymalne obrażenia podnoszą się 2, czas działania zimna o 1, a koszt o 2, co daje końcowy wynik: obrażenia 40-42, czas działania zimna 27 s, koszt 47.
Lodowe uderzenie	6	Czarodziejka wystrzeliwuje lodowy pocisk zdolny całkowicie zamrozić cel.	Początkowe obrażenia 10, zamraża na 3 s przy koszcie 6 mana. Obrażenia podnoszą się o 7 na poziom, czas zamrożenia o 0,2 s, a koszt o 0,5 do 13 p.. potem o 1 co poziomy. Na 20 p. obrażenia wynoszą 143, czas 6,8 s, a koszt 6,8.
Lodowata zbroja	12	Prócz premii do ataku, lodowata zbroja zadaje obrażenia I spowalnia wrogów.	Premia do obrony wynosi na wstępie 45%, czas trwania 120 s, obrażenia 6-8, czas działania zimna 4 s, a koszt 11. Premia zwiększa się o 6% na poziom, czas trwania zamrożenia o 12, obrażenia maksymalnie i minimalne o 2, czas działania zimna i koszt nie zmieniają się. Końcowe wartości to: premia 159%, czas trwania 348 s, obrażenia 44-46.I
Lodowcowy grot	18	Prócz dużych obrażeń zamraża wszystkie potwory znajdujące się koło trafionego celu.	Początkowe obrażenia 16-24, czas zamrożenia 2 s, a koszt 10. Obrażenia maksymalne I minimalne podnoszą się o 7, czas zamrożenia o 0,1 s, ale za wyjątkiem 11 i 16 poziomu, kiedy to podnosi się o 0,2 s. Koszt do p. podnosi się o 0,5, później o 1 co 2 p. Końcowe obrażenia 149-157, czas zamrożenia 4,2 s, koszt 19.
Zamieć	24	Przywołuje burzę śnieżną, która mocno rani i zamraża/spowalnia wrogów.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 16-24, czas działania zaklęcia 4 s, koszt 23. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 4, czas działania i koszt o 1. Na 20 p. obrażenia wynoszą 92-100, czas trwania 23, a koszt 42.
Zamrażająca zbroja	24	Oprócz premii do pancerza wystrzeliwuje w stronę wrogów lodowe pociski.	Premia do obrony 45%, czas trwania 144 s, obrażenia 4-6, koszt 17. Premia zwiększa się o 5% na poziom, czas o 6 s, obrażenia max. i min. o 1, a koszt jest stały i wynosi 17. Na 20 p. premia to 140%, czas trwania 258 s, obrażenia 23-25.
Zamarznięta kula	30	Tworzy kulę, z której odrywają się ostre lodowe odłamki, raniące wrogów.	Obrażenia 32-35, czas trwania zimna 8 s, koszt 25. Obrażenia maksymalne I minimalne zwiększają się o 6, czas działania zimna o 1, koszt mana o 2. Na 20 p. obrażenia wynoszą 146-149, czas trwania 27, koszt 63.
Mistrzostwo we władaniu zimnem	30	Osłabia odporność przeciwników na zimno.	Zmniejszenie odporności przeciwnika na magię zimna na 1 p. wynosi 23% i rośnie kolejno o:+11%, +8%, +7%, +6%, +4%, +4%, +2%, +4%, +2%, +2%, +2%, +2%, +2%, +1%,+1%, +0%. 1%, 1%, 1% - maksymalnie do 85%



producent: ELECTRONIC ARTS
platforma: PC

Shogun: Total War

O tej grze napisano już bardzo wiele. Czekano dość długo na Shoguna i trzeba przyznać, że nie zawiódł on oczekiwań. Doskonały miks strategii turowej i czasu rzeczywistego zdobył sobie wielu fanów. Z myślą o nich postanowiłem napisać co nieco o Total War, aby łatwiej było im [illegible]nąć [illegible]tę grę.

Klany

Każdy z ośmiu występujących w Shogunie klanów ma pewne zalety i wady, inne terytoria startowe, odmienne armie etc.

■Klan Shimazu (kolor zielony)

Ziemie klanu Shimazu leżą na południowym zachodzie Japonii. Zaletą Shimazu jest znakomite opanowanie walki na miecze, a bonusem tani koszt produkcji No-Dachi.

Prowincja - wojska:
Satsuma (stolica) - Daimyo, Emissary
Higo - Samurai Archers, Yari Samurai
Nagato - Samurai Archers, Yari Ashigaru
Bungo - Samurai Archers, Yari Samurai
Buzen - Yari Samurai, Yari Ashigaru
Hyuga - nie ma
Osumi - nie ma

■Klan Tekada (kolor czarny)

Jeżeli wybierzesz klan Tekada, to swą grę rozpoczniesz mniej więcej pośrodku kontynentu. Trzy prowincje leżą na południu, a trzy inne trochę bardziej na zachodzie. Najlepszą formacją Tekada jest kawaleria i dlatego jej produkcja jest tania jak Action Plus ;).

Prowincja - wojska:
Kai (stolica) - Daimyo, Yari Cavalry, Yari Samurai, Cavalry Archers, Emissary
Aki - Yari Samurai, Samurai Archers
Izu - Yari Cavalry
Bitchu - Yari Samurai
Bingo - Yari Cavalry, Cavalry Archers
Sagami - Yari Samurai, Cavalry Archers

■Klan Hojo (kolor fioletowy)

Prowincje klanu Hojo znajdują się na wschodzie. Od stuleci należą oni do najbogatszych rodzin. Dzięki bogactwu ziem Hojo mogą taniej budować struktury militarne.

Prowincja - wojska:
Shimosa (stolica) - Daimyo, Emissary
Musashi - Samurai Archers, Yari Ashigaru
Shimotsuke - Samurai Archers, Yari Samurai
Hitachi - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Kozuke - Samurai Archers, Yari Samurai

■Klan Uesugi (kolor granatowy)

Bardzo bogaty klan, który panowanie nad Japonią chce zdobyć przy pomocy doskonale wytrenowanych łuczników. Kosztują mniej niż w przypadku pozostałych klanów. Ziemie Uesugi leżą na wschodzie.

Prowincja - wojska:
Mutsu (stolica) - Yari Samurai, Emissary, Samurai Archers, Daimyo
Sado - Yari Ashigaru
Hida - Yari Samurai, Samurai Archers
Shinano - Yari Samurai, Samurai Archers
Echigo - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Dewa - brak

■Klan Mori (kolor czerwony)

Prowincje Mori znajdują się na północnym zachodzie Japonii. Członkowie tego rodu odznaczają się dużą religijnością, a główną siłę uderzeniową armii Mori stanowią wyszkoleni w sztuce wojennej mnisi. Trening mnichów kosztuje klan niewiele Koku.

Prowincja - wojska:
Mimasaka (stolica) - Yari Samurai, Samurai Archers, Emissary, Daimyo
Harima - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Bizen - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Suo - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Iwami - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Izumo - Yari Samurai (dwa oddziały)
Hoki - Yari Samurai
Iwaba - Yari Samurai

■Klan Oda (kolor złoty)

Klan bezwzględnych szowinistów. Wierzą, że są najważniejszymi ludźmi na świecie, i uparcie za wszelką cenę chcą zdobyć panowanie nad krajem. Nie posiadają żadnych specjalnych jednostek, ale mogą kupować i trenować po niskiej cenie oddziały Yari Ashigaru.

Prowincja - wojsko:
Owari (stolica) - Yari Ashigaru, Samurai Archers, Emissary, Daimyo
Mino - Yari Ashigaru (dwa oddziały)
Wakasa - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Kii - Yari Ashigaru
Yamato - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Tamba - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Kawachi - Yari Ashigaru
Omi - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Iga - Samurai Archers

■Klan Imagawa (kolor niebieski)

Terytoria klanu są rozmieszczone w południowo-centralnej i zachodniej części kontynentu. Imagawa to przebiegli dyplomaci i doskonali zabójcy. Odpowiednie wykorzystanie ich możliwości może, a nawet powinno, zaprowadzić Cię do tronu Japonii. Grając przeciwko Imagawa, musisz stale uważać na Ninja oraz podstępnych dyplomatów. Najlepiej, abyś w ogóle z nimi nie pertraktował. Grając Imagawa, kupujesz i trenujesz po niskiej cenie Ninja oraz Emissary.

Prowincja - wojsko:
Totomi (stolica) - Yari Samurai, Samurai Archers, Daimyo, Emissary, Ninja (dwa oddziały)
Hizen - Yari Samurai, Samurai Archers
Chikuzen - Yari Samurai, Samurai Archers
Chikugo - Yari Samurai, Samurai Archers
Mikawa - Yari Samurai, Samurai Archers
Suruga - Yari Samurai, Samurai Archers

■Neutralni (kolor biały)

W Total War występują również wojska neutralne. Nie można nimi grać ani też one same nie włączają się do walki po żadnej ze stron. Ale przypadkiem nie atakuj ich, neutralne prowincje mają bowiem z reguły silne armie i fortyfikacje.

Prowincja - wojsko:
Etchu - Warrior Monks, Samurai Archers
Echizen - Warrior Monks, Samurai Archers
Yamashiro - Warrior Monks (cztery oddziały!), Samurai Archers (dwa oddziały)
Tosa - Yari Ashigaru
Iyo - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Sanuki - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Awaji - Yari Ashigaru (dwa oddziały)
Awa - brak
Noto - brak

Zarządzanie prowincjami i armiami

Od prawidłowego zarządzania zależy Twój sukces. Jeżeli chcesz stworzyć armię zdolną zmieść z powierzchni Ziemi każdego przeciwnika, musisz w jakiś sposób zdobyć na nią Koku. Równie dobrze możesz też postawić na mniejszą, ale lepiej rozwiniętą technologicznie armię. Z lepiej uzbrojonymi oddziałami tak samo skutecznie można walczyć z obcymi klanami. Tak czy inaczej, jest to ściśle powiązane z poziomem Twojego Zamku. Pieniądze na rozwój swego imperium uzyskujesz z farm, portów i kopalni. Waluta w Shogunie została nazwana Koku. Musisz rozsądnie zarządzać zasobami finansowymi, pod koniec roku może się bowiem okazać, że skarbiec masz pusty, a to raczej nie jest zbyt przyjemne. W tym akapicie wytłumaczę w przejrzysty sposób (przynajmniej się postaram), jak działa drzewko technologiczne i na czym polega ekonomia Total War. Jedno jest uzależnione od drugiego, zatem musi ze sobą współgrać. Od czasu do czasu nawiedzają Cię kataklizmy atmosferyczne (np. trzęsienia ziemi), które powodują, że cofasz się w rozwoju. Spada przede wszystkim o połowę ilość zgromadzonego Koku, a także wyraźnie spada lojalność Twoich poddanych. Powinieneś zawsze trzymać w pogotowiu kilku Shinobi na wypadek takiego kataklizmu. Powstrzyma to potencjalnych buntowników przed nierozważnymi krokami. Niestety, nic nie można zrobić z Koku. Stracony czas nie jest łatwo nadrobić, ale czy masz inne wyjście?

Zarządzanie pieniędzmi

Na początku zdecyduj się, czy chcesz grać rolę dyplomaty czy też pójść drogą dyktatorską i agresywnie atakować wrogów. W pierwszym przypadku rozwijasz się technologicznie, a w drugim militarnie. Będąc dyktatorem, w jak najszybszym czasie MUSISZ rozbudować swoją armię, nie martwiąc się o żadne technologie. Dyplomata powinien stworzyć na swoich terenach kilka silnych garnizonów, a następnie skoncentrować się na rozbudowie Zamku i drzewka technologicznego. Niemniej jednak, nie przesadzaj z wydawaniem Koku, zostaw coś na później. Musisz wziąć pod uwagę, że nie masz gwarantowanego przypływu gotówki. Każdego roku otrzymujesz inną ilość Koku. Jednego roku jest to dodatkowe 50%, a drugiego, jeśli jest nieurodzaj, wpływa do skarbca 50% mniej.

Siła militarna

W średniowiecznej Japonii panuje prawo miecza samurajskiego. Jeżeli zdecydujesz się na agresywną politykę, szybko utwórz bardzo dużą armię, która będzie wszak słabo uzbrojona i wyszkolona. Przeciwne klany i tak nie są jakoś specjalnie rozwinięte. Ich uzbrojenie też jest pry-



mitywne. Twoje imperium szybko zacznie się rozrastać. Pomimo że Twa armia jest słaba technologicznie, jej rozmiar działa na wroga deprymująco. Sama liczba wojowników przeraża sąsiednie klany i poddają się one często bez walki. A oto mała ściąga krok po kroku, jak tego dokonać, czyli jak stworzyć superarmię:

1. Rozbuduj farmy do 40%, ponieważ przychód z nich będzie stanowić utrzymanie armii. Weź jednakże pod uwagę, że im większa armia, tym więcej potrzebujesz Koku. Tak więc, te 40% potraktuj elastycznie.
2. Jeżeli masz wystarczającą ilość pieniędzy, buduj jak najwięcej portów oraz kopalń. Porty przynoszą Ci 200 Koku na rok, a kopalnie od 200 za miedź, 400 za srebro do 600 za złoto. Owszem, porty i kopalnie są drogim nabytkiem, ale też i znakomitą inwestycją, która się szybko zwróci.
3. Rozbuduj Zamek do drugiego poziomu (Large Castle). Dzięki temu wybudujesz Dojo dla koni oraz ulepszysz swoich łuczników i włóczników. Wartość tych jednostek wzrośnie o jeden punkt. Nie zmieni to zbytnio wartości Twej armii, ale zawsze to jakiś plus. Będą po prostu trochę lepiej walczyć.
4. Następnie zbuduj w którejś z prowincji Zamek, a w nim Dojo łuczników i włóczników.

Moc techniczna

Tą ścieżką powinieneś podążyć, jeśli czujesz się dyplomatą. Oznacza to, że musisz użyć swoich zdolności dyplomatycznych tak, aby trzymać na dystans wroga do momentu, aż zdecydowanie prześcigniesz przeciwne klany technologicznie. Twoim celem jest stworzenie jak najlepszych technologicznie zbroi i broni dla swych wojowników. Twoja krucjata potrwa dłużej niż w wypadku obrania kierunku agresywnego, ale gdy już wyruszysz, nikt nie będzie w stanie Cię powstrzymać. Punkt po punkcie będzie to wyglądać następująco:

1. Rozbuduj, tak samo jak w przypadku obrania agresywnego stylu gry, farmy do 40%, aby utrzymać swoją armię.
2. Kolejny krok jest podobny, czyli wybuduj porty oraz kopalnie.
3. Armia Twoja powinna liczyć tylko tyle wojowników, aby zapewnić bezpieczeństwo imperium. Nie ma sensu produkować zbędnych jednostek. Zamiast tego skoncentruj się na polepszaniu umiejętności żołnierzy.
4. Nie zapominaj przez cały czas zachowywać się dyplomatycznie!!! Utrzymuj przyjacielskie stosunki z sąsiadami do momentu, aż będziesz mógł ich bez problemów zniszczyć. Jak już wspomniałem, jest to długotrwałe, lecz opłacalne.
5. Koniecznie jak najszybciej rozbuduj Zamek do poziomu czwartego i ulepsz swoich wojowników. Nic nie działa tak deprymująco na wrogów jak świetnie uzbrojona i wyszkolona kawaleria. Powinieneś również handlować, ale w tym celu używaj tylko punktów holenderskich, aby nie stracić zbyt wiele na żołnierzach i mnichach. Zdobędziesz w ten sposób broń palną, która zapewni Ci ostateczne zwycięstwo.
6. Dysponując odpowiednio silną armią, wyrusz w podróż poprzez wrogie prowincje. Na zajętych ziemiach kupuj nowe jednostki.

Porty, Zamki i farmy

Farmy odgrywają istotną rolę w Total War. Po pierwsze, przynoszą rocznie 200 Koku. Po drugie, dają Ci możliwość szybkiego przenoszenia armii z jednego portu do drugiego. Jest to korzystne chociażby dlatego, że poruszanie się po lądzie jest uciążliwe. Im bardziej oddalasz się od rodzinnej prowincji, tym wolniej się przemieszczasz. Zamki ułatwiają Ci życie poprzez możliwość ciągłego ulepszania Twej armii. Buduj je jak najczęściej możesz. Bez Zamku nie postawisz Dojo, chociaż bez niego istnieje możliwość wybudowania farmy, kopalni i strażnic. Również w Zamku tworzysz garnizony i posiłki dla armii. Szybkość, która jest potrzebna, aby posiłki dotarły do osłabionej armii, zależy od wielkości Zamku. Farmy są podstawą do utrzymania armii. Można je ulepszać, by przynosiły większe zyski.

Dwa łyki taktyki

Tak jak w innych strategiach czasu rzeczywistego, tak i w Total War kluczową rolę odgrywa taktyka. Porady dotyczące taktyki zacznę od kilku generalnych zasad:

1. Naucz się wykorzystywać dla swych celów rzeźbę terenu.
2. Nigdy nie atakuj wroga, który znajduje się na wzniesieniu. Jeśli to uczynisz, Twoje wojska zostaną spacyfikowane.
3. Jeżeli masz zamiar się bronić, ulokuj swoje wojska na wzgórzu i wystaw posterunki z każdej strony. Twój przeciwnik nie jest głupi i będzie próbował zaatakować z różnych stron.
4. Nie atakuj przez rzekę, gdy nie masz zdecydowanej przewagi liczebnej. Na moście łatwo się obronić i aby przełamać obronę, potrzebna jest duża liczba atakujących.
5. Nie atakuj Zamków. Po jakimś czasie i tak obrócą się w ruinę, więc szkoda wojowników. Po prostu omiń je.
6. Armię utwórz z wielu rodzajów jednostek. Nie ma nic gorszego niż armia złożona z samych włóczników czy łuczników.
7. Trzymaj swoich łuczników w pierwszej linii jak najdłużej zdołasz. Tylko uważaj, aby przypadkiem łucznicy nie razili Twojej kawalerii.
8. Kiedy się bronisz, nie ruszaj się z wcześniej upatrzonego miejsca. Nie ruszaj też w pogoń za wycofującym się wrogiem. To nie [redacted] sensu. Armia przeciwnika przegrupuje swoje oddziały i znowu Cię zaatakuje. Po co zatem tracić niepotrzebnie wojowników?
9. Nigdy nie posyłaj kawalerii w bój, zanim nie zmiękczysz przeciwnika łucznikami.
10. Uważnie kontroluj przebieg walki. Gdy tylko zauważysz, że któryś oddziałów nie walczy lub się wycofuje, działaj!
11. W przypadku, gdy bronisz prowincji i zostaniesz rozbity, ukryj niedobitki w lesie. Po pewnym czasie wojska wroga wycofają się z prowincji i... wygrasz!
12. Jeśli atakujesz klan uzbrojony [redacted] arkebuzy, zaplanuj swój atak w padającym deszczu. Jak wiadomo, proch ma tendencję do moknięcia. Deszcz pada najczęściej wiosną.
13. Podczas zimy, jeśli naprawdę nie musisz, NIE atakuj! O tej porze roku o wyniku bitwy bardziej decyduje przypadek niż rzeczywiste umiejętności i siła armii.
14. Bardzo deprymująco wpływa na wroga atak ciężkiej kawalerii w połączeniu z No-Dachi. Nawet jeśli atak zostanie odparty, to podczas kolejnego przeciwnik poda tyły. Proponuję posłać ciężką kawalerię na łuczników i No-Dachi na włóczników.

Prowadzenie oddziałów

Niektóre oddziały znakomicie ze sobą współpracują, inne nie. Powinieneś opracować sobie kilka uniwersalnych kombinacji. Nie zapomnij jednak, że, tak jak już wspomniałem, w armii musisz posiadać różne typy jednostek. Przede wszystkim w każdej armii MUSZĄ być łucznicy oraz Yari. Optymalną kombinacją jest armia złożona z jednostek strzelających, piechoty, kawalerii i wojowników działających na morale wroga. Najważniejsze reguły.
1. Jeśli dysponujesz małą armią, a chcesz zadać duże straty przeciwnikowi, skorzystaj z Warrior Monk.
2. W obronie znakomicie spisuje się duet jednostek Naginata i Yari Samurai. Yari Samurai zatrzymają praktycznie każdą kawalerię. Naginata pozostałe typy wojska. Ewentualnie Naginata możesz zastąpić Warrior Monk.
3. Wykorzystuj jak najczęściej kawalerię uzbrojoną w łuki. Nie mają oni zbyt wiele strzał, przez co w regularnej bitwie są raczej nieprzydatni, ale warto nimi przed zwarciem wręcz zmiękczyć włóczników. Poślij ich w kierunku włóczników wroga, zasyp gradem strzał, wycofaj się, a następnie powtórz całe przedsięwzięcie. Po wystrzelaniu wszystkich strzał wycofaj ich. W walce wręcz są bezużyteczni.
4. Aby unieszkodliwić łuczników przeciwnika, nie ma lepszych jednostek niż Yari Cavalry. Są bardzo szybcy i mają sporą siłę przebicia. Strzały łuczników przeważnie trafiają w próżnię, a Twoja konnica w tym czasie już wycina łuczników. Niemniej jednak musisz uważać. Atak powinien być zaskakujący. W innym przypadku wróg ustawi przed łucznikami mur złożony z Yari Samurai i Twoja szarża zamieni się w klęskę.
5. No-Dachi perfekcyjnie nadają się do przełamywania formacji wroga. Tym bardziej, że widok ich dwuręcznych mieczy wpływa bardzo deprymująco na przeciwnika. No-Dachi bez problemu wbijają się klinem w przerażoną armię. Jednak pamiętaj, aby trzymać No-Dachi z dala od kawalerii. Ciężka i Yari konnica potrafi sobie poradzić z tymi wojskami.
6. Kupuj od Holendrów muszkiety. Przydadzą się one zwłaszcza do powstrzymania szarży ciężkiej kawalerii, ale nie tylko. Muszkiety dziesiątkują także wszystkie inne jednostki. Beznadziejne są za to w walce wręcz, zatem trzymaj je w bezpiecznej odległości od zwarcia.
7. Emisariusze w zasadzie spisują się dobrze w roli... szpiegów. Kiedy chcesz poznać terytorium wrogiego klanu, wyślij ich i poczekaj cierpliwie, aż wrócą. Po ich powrocie otrzymasz szczegółowe informacje.
8. Shinobi natomiast warto mieć, aby zmniejszyć ryzyko buntu. Nic tak "uspokajająco" nie wpływa na Twych podwładnych jak widok Shinobi. Gorzej, kiedy masz Shinobi przeciwko sobie. Prawdopodobieństwo buntu wzrasta znacznie.
9. Ninja potrafią przechylić losy całej wojny praktycznie w jednej kolejce. Są perfekcyjnymi zabójcami, ale najpierw musisz ich odpowiednio wyszkolić. Trwa to dość długo i sporo kosztuje, ale później może się opłacić.

Formacje bojowe

Odpowiednie wykorzystanie zalet formacji bojowych może zapewnić Ci zwycięstwo w niejednej bitwie. Trzy podstawowe formacje to: Close, Loose i Wedge. Później, w czasie bitwy możesz swoje szyki rozwinąć także w Single Line, Defensive, Square, Left Hand Offensive, Center Offensive, Right Hand Offensive, Skirmish Right, Skirmish Center i Skirmish Left. Każda z tych formacji ma swoje zalety i wady. Tak naprawdę to skuteczność ich zależy od ukształtowania terenu, warunków atmosferycznych, liczby jednostek etc. Ciężko jest jednoznacznie powiedzieć, której powinieneś użyć. Co najwyżej mogę wysunąć kilka sugestii, jak korzystać z formacji.

Jednostki bojowe
Wojowników można podzielić na cztery kategorie: strzelające, kawalerię, specjalne i walczące białą bronią. Ci ostatni używają włóczni lub mieczy. Nie lekceważ ich przypadkiem, bo to oni w dużym stopniu decydują o wyniku bitwy. Strzelające to te, które miotają w przeciwnika strzały lub kule. Nieodzowne, aby przetrzebić oddziały wroga, zanim dojdzie do walki wręcz. Wadą ich jest ograniczona ilość amunicji, a także słabe zbroje. Kawaleria zgodnie z zasadami taktyki korzysta ze swej szybkości, wykonując efektowne i efektywne szarże oskrzydlające. Do ostatniej kategorii zaliczam takie jednostki, jak szpiedzy, zabójcy i dyplomaci. Nie biorą one bezpośredniego udziału w walce, ale są równie skuteczne jak te walczące w pierwszej linii.

Light Samurai
Są to standardowe jednostki samurajskiej piechoty. Ich uzbrojenie stanowią miecze oraz łuki. Niestety, ich morale nigdy nie jest zbyt wysokie i często w decydujących momentach podają tyły.
Cena: 200
Czas: dwa sezony
Miejsce produkcji: Castle

Yari Ashigaru
Są to zwykli chłopi, słabo wytrenowani, ale stanowiący w wielu przypadkach trzon samurajskich armii. Z racji swego pochodzenia nie grzeszą odwagą i fantazją. Często więc uciekają z pola bitwy. Uzbrojeni są w lekkie zbroje oraz Yari, czyli długie włócznie.Cena: 100
Czas: jeden sezon
Miejsce produkcji: Yari Dojo

Yari Samurai
Uzbrojeni w długie włócznie są bardzo niebezpieczni dla konnicy wroga. Dobrze wyszkoleni, nie wpadają zbyt łatwo w panikę i dzielnie się biją. Stanowią trzon Twej armii.

Cena: 200
Czas: dwa sezony
Miejsce produkcji: Yari Dojo

Light Cavalry
Samurajska kawaleria uzbrojona w miecze i łuki. Szybcy, zwrotni i zdyscyplinowani, doskonale nadają się walki ze słabiej opancerzonymi i wolnymi oddziałami wroga oraz do zwalczania łuczników.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Horse Dojo

Warrior Monks
Fanatyczni wyznawcy Buddy nie są co prawda wielkimi wojownikami, ale za to nigdy nie cofają się przed żadnym wrogiem. Wzbudzają przerażenie w szeregach obcego klanu.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Buddhist Temple

Arquebusiers
Piechocińcy uzbrojeni ■ prymitywne arkebuzy. Strzelają na większy dystans niż łucznicy i w zasadzie tylko oddziały ciężko opancerzone mają jakieś szanse. Słabą stroną Teppu Ashigaru jest walka wręcz. Oddziały uzbrojone w arkebuzy sieją co prawda duże spustoszenie, ale ładowanie broni trwa koszmarnie długo, ■ w czasie śniegu lub deszczu zamaka proch i stają się one bezużyteczne.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Trading Post

Heavy Samurai
Ciężka piechota uzbrojona w ciężkie zbroje oraz Najinata, czyli krótkie pałki. Świetnie spisują się w defensywie, ale są przeraźliwie wolni.
Cena: 500
Czas: sześć sezonów
Miejsce produkcji: Yari Dojo and Armoury

Heavy Cavalry
Ciężka kawaleria uzbrojona w miecze i grube zbroje. Prawdziwy walec miażdżący wszystko ■ swej drodze. Jedynie oddziały uzbrojone w długie włócznie oraz armaty mogą ich powstrzymać. Minusem ciężkiej kawalerii jest ■ to niedostateczna szybkość.
Cena: 600
Czas: osiem sezonów
Miejsce produkcji: Horse Dojo and Armoury

No-Dachi Samurai
Jedne z najbardziej wartościowych jednostek, wzbudzają prawdziwy popłoch u wroga. No-Dachi są uzbrojeni w dwuręczne miecze i doskonale nadają się do łamania szyków wroga. Słabo za to radzą sobie w defensywie.
Cena: 500
Czas: sześć sezonów
Miejsce produkcji: Sword Dojo

Yari Cavalry
Uzbrojeni ■ włócznie jeźdźcy są najgroźniejszym przeciwnikiem dla innych oddziałów kawalerii oraz piechoty nie uzbrojonej we włócznie. Szybcy, łatwo przedostają się do formacji łuczników.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Horse Dojo

Musketeers
Ulepszona wersja Arguebusiers. Ich broń ma większy zasięg i jest skuteczniejsza.
Cena: 500
Czas: sześć sezonów
Miejsce produkcji: Trading Post

Taisho
Jednostki Taisho służą nam jako dowódcy oddziałów. Prowadzą nasze wojska w starciach zbrojnych. Walczą otoczeni małą garstką straży przybocznej. Z czasem ich doświadczenie rośnie i ma duży wpływ na morale wszystkich oddziałów.
Cena: 500
Czas: jeden sezon
Miejsce produkcji: Castle

Emissary
Są to dobrze wykształceni Samurajowie używani jako dyplomaci. Wysyła ich się z propozycjami sojuszu. Każda taka misja zakończona sukcesem powoduje wzrost doświadczenia dyplomatów.
Cena: 200
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Tranquil Garden

Naginata
Uzbrojeni w krótkie włócznie i ubrani w ciężkie zbroje, są królami defensywy. Poruszają się powoli, ale kiedy staną na trasie przemarszu wroga, to nic ich nie ruszy. Perfekcyjnie nadają się do osłony łuczników i strzelców.
Cena: 600
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Spear Dojo

Ninja
Ninja od urodzenia są trenowani na szpiegów i zabójców. Ich celem są przede wszystkim dyplomaci oraz dowódcy. Równie skutecznie jak zabijają, potrafią też szpiegować.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Ninja House

The Legendary Geisha
Legendary Geisha są czymś pomiędzy dyplomatami, super szpiegami i zabójcami. Wysłane do wroga z propozycją sojuszu nie tylko rozmawiają, ale też przy okazji szpiegują.
Cena: 1000
Czas: osiem sezonów
Miejsce produkcji: Master Tea House

Samurai Archers
Tanie, szybkie w treningu i skuteczne przeciw powolnym jednostkom. To najkrótsza i najtrafniejsza rekomendacja.
Cena: 200
Czas: jeden sezon
Miejsce produkcji: Archery Dojo

Cavalry Archers
Znakomite jednostki do ataków nękających. Wystarczy podjechać do zgrupowania wroga, ostrzelać go gradem strzał i błyskawicznie się wycofać.
Cena: 500
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Horse Dojo

Shinobi
Szpiedzy i policjanci w jednym. Wysłani na terytorium obcego klanu mogą szpiegować lub podburzać ludność. W Twoich prowincjach pilnują porządku i zapobiegają buntom.
Cena: 500
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Tea House

Twój klan kontra klan wroga

Jak wiadomo, niektóre oddziały świetnie spisują się przeciwko drugim, natomiast słabo w walce z innymi. Pragnę się podzielić z Wami kilkoma moimi uwagami.

Samurai Archers: dobrzy w walce z Yari Ashigaru, przeciętni przeciw Cavalry Archcers, Arquebusiers i Musketeers, słabi ■ starciu z Yari Samurai, beznadziejni vs. Warrior Monks, Naginata, Heavy Cavalry, Yari Cavalry i No-Dachi.

Yari Ashigaru: dobrzy - Heavy Cavalry i Yari Cavalry, przeciętni - Arquebusiers, słabi - Samurai Archers, Yari Samurai oraz Musketeers, beznadziejni - Naginata, Warrior Monks, No-Dachi.

Yari Samurai: perfekcyjni - Heavy Cavalry i Yari Cavalry, dobrzy - Samurai Archers, Yari Ashigaru oraz Arquebusiers, słabi - Cavalry Archers, Warrior Monks, Naginata, No-Dachi, Musketeers.

Cavalry Archers: dobrzy - Yari Ashigaru, Yari Samurai, Arquebusiers i No-Dachi, przeciętni - Samurai Archers, Warrior Monks, słabi - Naginata, Musketeers, Yari Cavalry.

Warrior Monks: perfekcyjni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, Arquebusiers, Musketeers, dobrzy - Yari Samurai, przeciętni - Cavalry Archers, słabi - Naginata, No-Dachi, Yari Cavalry, beznadziejni - Heavy Cavalry.

Arquebusiers: dobrzy - Naginata, przeciętni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, słabi - Yari Samurai, Cavalry Archers, Warrior Monks, No-Dachi, Musketeers, Yari Cavalry.

Naginata: perfekcyjni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, dobrzy - Yari Samurai, Cavalry Archers, Warrior Monks, No-Dachi, przeciętni - Yari Cavalry, słabi Heavy Cavalry, Musketeers, beznadziejni - Arquebusiers.

Heavy Cavalry: perfekcyjni - Samurai Archers, Cavalry Archers, Warrior Monks, Arquebusiers, No-Dachi, Musketeers, dobrzy - Naginata, słabi - Yari Ashigaru, beznadziejni - Yari Samurai, Yari Cavalry.

No-Dachi: perfekcyjni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, dobrzy - Yari Samurai, Warrior Monks, Arquebusiers, Musketeers, słabi - Cavalry Archers, Naginata, Yari Cavalry, beznadziejni - Heavy Cavalry.

Musketeers: dobrzy - Yari Samurai, Cavalry Archers, Arquebusiers, Naginata, przeciętni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, słabi - No-Dachi, Yari Cavalry, beznadziejni - Warrior Monks, Heavy Cavalry.

Yari Cavalry: perfekcyjni - Samurai Archers, Heavy Cavalry, dobrzy - Cavalry Archers, Warrior Monks, Arquebusiers, No-Dachi, Musketeers, przeciętni - Naginata, słabi - Yari Ashigaru, beznadziejni - Yari Samurai.

Ukształtowanie terenu

Jak już kilkakrotnie wspomniałem, znajomość i przede wszystkim umiejętność wykorzystywania rzeźby terenu jest często kluczem do zwycięstwa. Naucz się wykorzystywać teren dla własnych celów, a pokonasz nawet kilka razy liczniejszego wroga. Dlatego podam Ci teraz kilka wskazówek dotyczących obrony i ataku z wykorzystaniem ukształtowania terenu. Pierwszą czynnością, jaką powinieneś wykonać po przejściu do trybu bitwy, jest dokładne obejrzenie mapy. Ujrzysz na niej wszelkie wzniesienia, doliny, połacie drzew, budynki, rzeki i mosty. Jeśli chcesz, możesz sobie mapę powiększyć i wszystko obejrzeć dokładnie, by zaplanować taktykę na daną bitwę. Nie widzę też żadnych przeszkód, abyś wziął kartkę papieru i wszystko zanotował, a zwłaszcza rozmieszczenie oddziałów przeciwnika.

1. Mosty są przekleństwem dla atakujących. Zawsze, gdy chcesz atakować przez rzekę, powinieneś posiadać dwu- lub trzykrotną przewagę liczebną. Inaczej nie masz zbyt wielkich szans. Atak przeprowadź błyskawicznie, szkoda czasu na zastanawianie się. Użyj w tym celu kawalerii, najlepiej ciężkiej. Zadanie konnicy jest proste, jak najszybciej dopaść łuczników wroga. Włóczników ostrzelaj gradem strzał. Być może szarżę kawalerii będziesz musiał kilkakrotnie ponawiać. Za to obrona mostu należy do czystych przyjemności. Zasada jest banalna. Ustawić miotające jednostki tak, aby raziły każdego wroga, który znajdzie się na moście. Powinieneś łuczników postawić tuż za mostem, a koło nich włóczników na wypadek, gdyby przedarła się przez most konnica przeciwnika.

2. Wzgórza znajdują się w każdej prowincji. Zatem zdą-



żysz je pokochać (jeśli się bronisz) lub znienawidzić (kiedy atakujesz). Nie muszę chyba pisać, że przeciwnik zdobywający wzgórze wspina się na nie powoli i jest łatwym celem dla strzał łuczników. To oczywiste. Atakując wzgórze staraj się je zdobyć przy użyciu piechoty. Kawaleria zostanie wycięta całkowicie.
3. Połacie lasu są dla łuczników tym, czym dla kawalerii są wzgórza. Dlatego, kiedy znajdziesz się pod obstrzałem, a w pobliżu są drzewa, schowaj się. Za drzewami spokojnie poczekaj, aż wróg wystrzela całą swoją amunicję. Lasy nadają się także znakomicie do obrony. Zza drzew możesz skutecznie razić wroga.
4. Problemem dla obu stron są klify. Praktycznie nie da rady przejść przez grzbiet klifu, a co za tym idzie, musisz go ominąć bokiem. Niestety, w takim wypadku Twoi wojownicy podążają gęsiego, a zatem przeciwnik, który Cię goni, szybko dochodzi i zaczyna deptać armii po piętach. Z drugiej zaś strony, jeśli Ty gonisz wroga, to łatwo możesz wpaść w zasadzkę. Moja rada jest taka: omijać klify.
5. Otwarte przestrzenie są wymarzonym miejscem dla kawalerii. Jeżeli w swojej armii masz silne oddziały konnicy, nie zastanawiaj się zbyt długo. Przyjmij bitwę na otwartej przestrzeni. Na niej możesz do woli szarżować i dziesiątkować piechotę wrogiego klanu. BTW: zapamiętaj, że piechocińcy na otwartej przestrzeni to martwi piechurzy. Trzymaj ich z dala od tego terenu.
6. Gdzieniegdzie napotkasz budynki. Kiedy znajdziesz się pod obstrzałem, powinieneś wykorzystać je jako osłonę. Niestety, są one raczej niewielkie i niezbyt wielu wojowników dzięki nim ocalisz.

Prowincja po prowincji

Nie da rady napisać solucji do Total War. Co najwyżej mogę dać Ci kilka porad, jaką taktykę zastosować w poszczególnych prowincjach.

Chikugo: kluczem do zwycięstwa jest obronienie mostu (kiedy się bronisz) lub zdobycie go (dla atakujących). Aby go obronić, ustaw bezpośrednio za nim łuczników, a obok nich w pogotowiu trzymaj piechurów; ewentualnie przechwycą oni jednostki, którym uda się pokonać most. Jeśli atakujesz, zbliż się do mostu i zasyp gradem strzał przeciwnika na drugim brzegu. Pod osłoną strzał pchnij przez most piechotę na drugą stronę.

Chikuzen: w tej prowincji powinieneś jak najszybciej zdobyć wzgórze, zanim wróg je ubezpieczy. Przejdź do defensywy i staraj się obronić wielkie wzgórze po lewej. Jeśli przegrasz starcie o ten pagórek, wycofaj się w prawo i przyjmij pozycje obronne w lasku oraz znajdującym się tam wzgórzu.

Nagato: na tym terytorium są dwa dobre miejsca do obrony. Pierwsze na wzgórzu, a drugie u jego stóp. Ustaw swoje oddziały na pagórku i powstrzymaj wroga łucznikami. Jeśli atakujesz, skieruj swoich wojowników w prawo, wdrap się na górkę i po grani zaatakuj przeciwnika. Uważaj tylko, aby Twoje jednostki nie poszły w rozsypkę. Przed końcowym atakiem wejdź pomiędzy drzewa, gdzie spokojnie przegrupuj oddziały.

Hizen: atakujący ma dwie drogi do zwycięstwa. Możesz podążyć w prawo, poza zasięgiem łuczników wroga, używając do osłony drzew oraz pagórków. Innym sposobem jest wybranie drogi na lewo i skradanie się za dwoma połaciami lasu. Jeśli się bronisz, powinieneś użyć swoich łuczników i No-Dachi. Na lewym skrzydle ustaw No-Dachi, a na prawym koło drzew łuczników i trochę włóczników. Nie zapomnij jednak wycofać ich, gdy tylko znajdą się w niebezpieczeństwie.

Iyo: tutaj sporą przewagę mają obrońcy. Wystarczy, abyś posłał niewielki oddział w lewo pomiędzy drzewa. Teraz atakujący nie ma szans, by dobrać Ci się do tyłka. Zanim dojdzie do Twych pozycji obronnych, zostanie wybity. Z kolei jedyną nadzieją atakujących jest skrycie się za drzewami z lewej strony. Po przebyciu lasku nie masz co się zastanawiać. Co sił w nogach (i kopytach) biegnij w kierunku łuczników. Jeżeli uda Ci się ich dopaść, zanim Cię wystrzelają... wygrałeś!

Tosa: kolejne terytorium, gdzie swoimi umiejętnościami powinni popisać się łucznicy. Obrońcy mają przed sobą kawał wolnego pola do ostrzału, ale są tam też drzewa, za którymi mogą się schować atakujący. Obrońcy muszą się nieco przybliżyć i strzelać z mniejszej odległości. Za to atakujący niech poczeka, aż wróg wystrzela amunicję, i wtedy ruszy do ataku.

Higo: ciężko się bronić, a co za tym idzie, łatwo atakować. Obrońcy muszą uważać na południe, bo stamtąd prawdopodobnie nastąpi atak. Zgrupuj po tej stronie siły i czekaj na atak. Atakujący ma po lewej stronie drzewa, za którymi może się ukryć. Nie ma zatem nic łatwiejszego jak podkraść się tamtędy i uderzyć z zaskoczenia.

Bungo: następne terytorium z kilkoma połaciami drzew sprzyjającymi nie tylko atakującym, ale i obrońcom. Atakujący może wybrać do ataku prawą lub lewą flankę. Nie ma to większego znaczenia. Wybierzesz prawą - będziesz się szybciej posuwać, ale narazisz się na silniejszy atak łuczników. Na lewej flance sytuacja ma się odwrotnie.

Buzen: bardzo łatwo się tutaj obronić. Ustaw grupę łuczników pomiędzy drzewami na wzgórzu i spokojnie wystrzelaj atakujących. Jeśli nacierasz, możesz zaatakować z flanek albo środkiem, najlepiej, abyś wybrał atak prawą flanką. Z tej strony masz najbezpieczniejsze przejście.

Shinano: jeżeli atakujesz, jak najszybciej zajmij obie strony doliny. Tam przejdź do defensywy i spoza drzew strzelaj we wroga, który znajduje się na otwartej przestrzeni. Natomiast sukces obrońcy zależy również od przejęcia kontroli nad którymś z lasków.

Mino: arghhhh!!! Niestety, ale w tej prowincji są te przeklęte klify. Uważaj zatem, aby nie zbliżyć się za bardzo do nich, bo Twoi wojownicy pogubią się i wynik bitwy zostanie rozstrzygnięty na Twoją niekorzyść. Dotyczy to obu stron. Jako atakujący powinieneś podążyć lewą lub prawą flanką, bacznie uważając na klify, wejść do lasu i z niego runąć na zaskoczonych obrońców. Broniąc się, musisz jak najszybciej dopaść drzew, które rosną na wprost po lewej i prawej. Ostrzeliwując wroga, staraj się go zepchnąć w stronę klifów i rozproszyć.

Owari: raj dla broniących się. Są tutaj dwa mosty, zatem ustaw swoje wojska na pagórkach przy obu mostach i stąd zasypuj atakujących gradem strzał. Łatwizna. Gorzej natomiast, gdy musisz atakować. Trzeba szybko pokonać rzekę, a najlepszym wyjściem jest rozdzielenie armii na dwie części i zaatakowanie obu mostów jednocześnie. Potem należy "tylko" zdobyć wzgórza. Mission Impossible?

Suruga: ponownie ściana płaczu dla atakujących. Obrońcy po raz kolejny mają przewagę w postaci terenu. Mają do dyspozycji wzgórze oraz sporą połać lasu. Broniąc się powinieneś rozmieścić swoich łuczników pomiędzy drzewami po prawej stronie nieco z przodu. Za nimi trzymaj w pogotowiu kawalerię. Natomiast atakując, rusz się szybko lewą flanką. Dopadnij drzew i przejdź do walki wręcz. Jeśli wykonasz to dostatecznie szybko, masz jakąś szansę na wygranie bitwy.

Izu: raczej nie popiszesz się swoimi umiejętnościami taktycznymi. Broniąc się, pozostań w miejscu początkowym i tylko umocnij boki swojej formacji. Atakując, skieruj się prawą lub lewą flanką pomiędzy drzewa, a potem szturmem na wroga! Równie dobrze mógłbyś atakować na wprost, ale stracisz więcej ludzi.

Aki: obrońcy mają proste zadanie. Wystarczy, że się trochę cofną na wzgórze i wykażą się cierpliwością. Łatwo jest razić wspinającego się wroga. Atakujący powinien wykorzystać lewą flankę.

Bingo: obrońcom niewiele mogę poradzić. Zostań pomiędzy drzewami i raź przeciwnika. Ot, i cała filozofia. Atakując wybierz lewą flankę, gdyż jest tam mały grzbiet, za którym się skryjesz i podejdziesz do obrońców.

Sanuki: obrońcy mają dwie opcje. Pierwsza to zostać w lasku w pobliżu miejsca startu i wyrżnąć atakujących lub schować się pomiędzy drzewami z lewej strony. Drugą opcja jest trudniejsza do obrony, ale atakujący ma dłuższą drogę do przebycia. Atakując, pomaszeruj do lasku na lewej flance i stamtąd uderz. Będziesz miał do przebycia dużą otwartą przestrzeń, ale odważnym sprzyja szczęście.

Bitchu: pole do popisu dla łuczników klanu, który się broni. Ulokuj ich na wzgórzu na wprost mostu i kontroluj sytuację. Nie zapomnij o osłonie piechoty na wypadek, gdyby ktoś się przedarł. W razie niebezpieczeństwa wycofaj się do lasu. Atakujący musi mieć sporą przewagę liczebną, aby wyjść z tego starcia zwycięsko. Zaatakuj na wprost i licz na szczęście.

Kawachi: znowu rzeka, co jest równoznaczne z dużym handicapem dla obrońców. Stojąc na wzgórzu górującym nad mostem, punktuj przeciwnika, ile wlezie. Aby pokonać obrońców, musisz posiadać ponownie sporą przewagę liczebną. Na pierwszy ogień pchnij kawalerię.

Tajima: broniąc się wyślij trochę łuczników kawałek na północ między drzewa. Rozpoczynając jako atakujący, nie masz zbyt wielkiego wyboru. Uderz którąś z flanek. Wybór jest w zasadzie obojętny.

Tamba: ta prowincja jest łatwa do obrony, ale i tak nie jest to gwarancją zwycięstwa. Przesuń się w prawo między drzewa i tutaj zajmij nowe stanowiska obronne. Upewnij się tylko, czy łucznicy mają dobre pole ostrzału. Obrońców możesz zaatakować z dwóch flanek, ale chyba lepiej jest wybrać lewą stronę. Po prawej miałbyś po wyjściu zza drzew dużą otwartą przestrzeń. Natomiast jeżeli pospieszysz się lewą flanką i dotrzesz szybko do lasu, masz szansę zetrzeć wroga w walce wręcz.

Zamek i jego rozbudowa

W tym akapicie znajdziesz spis budowli, jakie możesz wybudować dzięki kolejnym rozbudowom Zamków.

Brak Zamku: Mine, Farma, Border Watch Tower.

Zamek poziom 1: Mine, Farma, Border Fort, Spear Dojo, Archery Dojo, Ninja House, Tea House, Tranquil Garden, Ports, Armory, Swordsmith, Castle Level 2.

Zamek poziom 2: Mine, Farma, Famous Border Fort, Famous Spear Dojo, Famous Archery Dojo, Famous Ninja House, Famous Tea House, Famous Tranquil Garden, Famous Armory, Famous Swordsmith, Church, Horse Dojo, Temple, Palace, Sword Dojo, Castle Level 3.

Zamek poziom 3: Mining Complex, Farma, Border Fort, Legendary Spear Dojo, Legendary Archery Dojo, Legendary Ninja House, Legendary Tea House, Legendary Tranquil Garden, Port, Legendary Armory, Legendary Swordsmith, Cathedral, Famous Horse Dojo, Famous Temple, Famous Palace, Famous Sword Dojo, Portuguese Trading Post, Dutch Trading Post, Castle Level 4.

Zamek poziom 4: Mining Complex, Farma, Border Fort, Legendary Spear Dojo, Legendary Archery Dojo, Legendary Ninja House, Legendary Tea House, Legendary Tranquil Garden, Port, Legendary Armory, Legendary Swordsmith, Cathedral, Legendary Horse Dojo, Legendary Temple, Legendary Palace, Legendary Sword Dojo, Portuguese Trading Post, Dutch Trading Post, Gun Factory, Geisha House.

Budynki

Może Ci się to wydać dziwne, ale od tego, co wybudujesz, zależy w znacznej mierze powodzenie gry. Ma to prawie takie samo znaczenie jak działania taktyczne na polu bitwy. Musisz mieć wizję i plan, aby wiedzieć, co zbudować, a następnie co zrekrutować. Ten łańcuszek kończy się w miejscu zwycięstwa lub klęski. Sercem Twojego terytorium jest

Zamek (Castle). Bez niego możesz jedynie wybudować farmy, kopalnie i strażnice. Castle możesz śmiało rozbudować (patrz poprzedni akapit). Po ostatniej rozbudowie Twoja forteca uzyska zaszczytne miano Citadel. Najważniejszą zaletą Castle jest możliwość stawiania wojskowych budowli do rekrutacji wojowników i ich treningu. Najpierw powinieneś zdecydować się na Spear Dojo. Jest tani i szybki w budowie. W nim to werbujesz Yari Samurai oraz Yari Ashigaru. Rozbudować go możesz do Famous Spear Dojo i Legendary Spear Dojo. Po rozbudowie dochodzą do poprzednich wojowników Naginata. Niektóre z klanów mają dostęp do Sword Dojo. W nich możesz kupować No-Dachi, którzy po rozbudowie (Famous Sword Dojo, Legendary Sword Dojo) zyskują wyższe umiejętności. Archery Dojo jest kolejnym budynkiem, który powinieneś jak najszybciej wybudować. Służy on do werbowania łuczników (Samurai Archer), a bez nich nie ma mowy o walce. Rozbudowa zwiększa umiejętności strzelców. Wielokrotnie już wspominałem, że bardzo ważną rolę w Total War odgrywa kawaleria. Jeśli chcesz ją mieć, musisz posiadać Horse Dojo. W nim to powstają jednostki Yari Cavalry (wymaga Spear Dojo), Cavalry Archers (wymaga Archery Dojo) i Heavy Cavalry. Tych ostatnich wojowników możesz produkować jednak dopiero po rozbudowie do Famous Horse Dojo. Jeżeli jesteś w grze czcicielem Buddy, to aby posiadać w swej armii Warrior Monk, powinieneś wybudować Buddhist Temple. Oczywiście z biegiem czasu zyskujesz możliwość jej rozbudowy. Natomiast w przypadku gry po stronie Chrześcijaństwa wypada zdecydować się na Church, a tym samym Jesuit Priest. Jednakże należy wcześniej posiadać Trading Post. Równie ważni jak wojownicy są dyplomaci, zabójcy i szpiedzy. Ich praca jest równie skuteczna co tych walczących na polu bitwy. Najwcześniej, jak będziesz mógł, postaw Ninja House. Szybko też postaraj się tę budowlę rozbudować. Emisariuszy z kolei kupuje się w Tranquil Garden, bardzo skutecznych Shinobi ■ Tea House. Ten z kolei budyneczek rozbuduj poprzez Famous Tea House do Legendary Tea House, co zapewni Ci świetnie wyszkolonych Shinobi. Z kolei posiadanie Geisha Housa pozwoli Ci na kupowanie wyśmienitych Geisha.

Oczywiście w grze występują również budynki, które nie służą do produkcji oddziałów. Niemniej jednak są one ważne. Tak jak chociażby strażnice (Border Watch Tower oraz Border Fort), które chronią Twoje prowincje przed szpiegami. Bardzo ważną sprawą, mającą bezpośredni wpływ na wynik bitwy, jest morale. Niskie morale to pewna przegrana. Aby podnieść morale, buduje się Palace, ■ później się go rozbudowuje (Golden Palace, Legendary Palace). Każdy poziom Palace to jeden punkt więcej morale Twoich wojaków. Na każdym terytorium, na jakim możesz, postaw Armories (wymaga Castle oraz Iron Sand Deposits). Dzięki tej budowli wojownicy mają lepsze zbroje. Podobnie ma się sprawa z bronią. Możesz dysponować skuteczniejszą bronią, jeśli wybudujesz Swordsmiths. Wymaga to jednak Large Castle.

A oto pełna lista budynków oraz opis, co można w nich produkować:

Spear Dojo: Yari Ashigaru, Yari Samurai, Yari Cavalry (wymaga Horse Dojo)
Archery Dojo: Samurai Archers, Cavalry Archers (wymaga Horse Dojo)
Horse Dojo: Yari Cavalry (wymaga Spear Dojo), Cavalry Archers (wymaga Archery Dojo), Heavy Cavalry (wymaga Armory)
Sword Dojo: No-Dachi
Temple: Warrior Monks
Tranquil Garden: Emissaries
Ninja House: Ninja
Tea House: Shinobi
Church: Jesuit Priests
Portuguese Trading: Arquebusiers, Musketeers
Dutch Trading: Arquebusiers, Musketeers
Geisha House: Geisha

Prowincja prowincji nierówna

No, właśnie, prowincje znacznie się od siebie różnią. Czy to ilością dochodów w postaci Koku, czy też zasobów naturalnych. Jedne z prowincji opłaca się zdobyć za wszelką cenę, inne warto sobie odpuścić. Oczywiście tylko chwilowo. Aby Wam pomóc dobrze ocenić, czy gra jest warta świeczki, przygotowałem małą ściągę.

Aki - Koku: 153. Surowce: srebro i żelazo. Dolina z dwoma laskami: na wschodzie i zachodzie. Łatwo się tutaj bronić.
Awa - Koku: 189. Surowce: brak. Wysokie wzgórza po obu stronach, przedzielone rzeką, nad którą wisi most. Kto go opanuje, jest panem sytuacji.
Awaji - Koku: 60. Surowce: brak. Nie warto sobie zawracać tą prowincją głowy.
Bingo - Koku: 130. Surowce: żelazo. Ciężko ją zdobyć, ale jest to możliwe.
Bitchu - Koku: 314. Surowce: brak. Wzgórza opadają ku rzece, nad którą wisi most. Tak jak w każdej prowincji, ■ której jest rzeka, przygotuj się na straty.
Bizen - Koku: 190. Surowce: brak. W tej prowincji możesz za psie pieniądze wybudować most. Górzysty teren powoduje, że duże armie nie mają tu zbyt wielkich szans. Za to małe oddziały czują się znakomicie.
Bungo - Koku: 120. Surowce: brak. Długa dolina prowadząca z północy na południe, na zachodzie rozciąga się las.
Buzen - Koku: 228. Surowce: brak. Naprzeciw siebie wznoszą się dwie wysokie góry, ■ pomiędzy nimi jest maleńka wioska.
Chikugo - Koku: 320. Surowce: brak. Typowa mapa z rzeką pośrodku. Raczej nie opłaca się atakować Chikugo.
Chikuzen - Koku: 304. Surowce: brak. Łakomy kąsek. Łatwa do zdobycia, ze sporym zyskiem. Jeśli nie uda Ci się jej zdobyć, to pozostaje Ci tylko jedno. Popełnij seppuku.
Dewa - Koku: 400. Surowce: brak. Ciężka do zdobycia, ale opłaca się poświęcić wojowników. Dolina ze wzgórzami po obu stronach (te na zachodzie są wyższe i pokryte drzewami).
Echigo - Koku: 420. Surowce: srebro. Pomimo znajdującej się tam rzeki prowincja ta jest łatwa do zdobycia.
Echizen - Koku: 280. Surowce: brak. Dolina otoczona ze wszystkich stron górami. Bardzo ciężko pokonać obrońców i według mnie szkoda nerwów.
Etchu - Koku: 220. Surowce: brak. Dolina jest mocno porośnięta lasem i lepiej w niej czują się mniejsze oddziały.
Harima - Koku: 220. Surowce: srebro. Opłaca się tutaj postawić port, którego budowa niewiele kosztuje. Równina z niewielkimi wzgórzami sprzyja kawalerii.
Hida - Koku: 120. Surowce: brak. Dolina kończy się na wschodzie klifami. Ciężko tutaj manewrować dużymi oddziałami. Lepiej ominąć Hida.
Higo - Koku: 178. Surowce: brak. Las na wschodzie, duża góra na zachodzie.
Hitachi - Koku: 620. Surowce: żelazo. Las rozciąga się na wschodzie i zachodzie. Ciężko pokonać obrońców, ale ilość Koku i złoża żelaza powinny Cię zmotywować.
Hizen - Koku: 480. Surowce: brak. Wzgórza sprzyjają łucznikom, lecz warto się potrudzić, aby zdobyć Hizen.
Hoki - Koku: 103. Surowce: żelazo. Trzy wzgórza powodują, że nawet mała armia może się skutecznie bronić.
Hyuga - Koku: 174. Surowce: brak. Omiń, prowincja ta jest łatwa do obrony, ■ nie zyskałbyś zbyt wiele na jej zdobyciu.
Iga - Koku: 120. Surowce: żelazo. Na wschodzie klify, a gdzie indziej wzgórza. Mimo to nie jest tak ciężko ją zdobyć.
Ise - Koku: 440. Surowce: brak. Bogata prowincja, a przy tym nie taka trudna do zdobycia.
Iwami - Koku: 120. Surowce: żelazo. Większość terenu pokrywają pagórki oraz las na wschodzie.
Iyo - Koku: 220. Surowce: brak. Olbrzymia równina, na której może sobie pohasać kawaleria.
Izu - Koku: 70. Surowce: brak. Bieda z nędzą aż piszczy. Nie wiem, po co tak właściwie zdobywać tę prowincję.
Izumo - Koku: 143. Surowce: żelazo. Długa dolina w sam raz nadaje się do obrony, a zwłaszcza do popisów łuczników.
Kaga - Koku: 200. Surowce: brak. Wszędzie wysokie góry, ciężko tutaj walczyć.
Kai - Koku: 200. Surowce: złoto. Dwa wysokie wzgórza, ale w sumie atak powinien zakończyć się sukcesem.
Kawachi - Koku: 220. Surowce: brak. Szkoda zachodu. Rzeka, nad nią most, ale naprawdę nie warto.
Kazusa - Koku: 190. Surowce: brak. Na wschodzie las, w sam raz nadający się na zrobienie zasadzki.
Kii - Koku: 270. Surowce: brak. Łatwa do zdobycia, z bardzo gęstym lasem na wschodzie.
Kozuke - Koku: 410. Surowce: brak. Pięć wzgórz w centralnej części mapy i gdzieniegdzie dla dekoracji porozrzucane drzewka. Warto potrudzić się dla zasilenia skarbca.
Mikawa - Koku: 410. Surowce: brak. Znowu jakaś przeklęta rzeka...
Mimasaka - Koku: 123. Surowce: żelazo. Bardzo górzysty teren i - co za tym idzie - ciężka do zdobycia prowincja. A Koku niewiele.
Mino - Koku: 260. Surowce: żelazo. Radzę Ci omijać tę prowincję szerokim łukiem. Trzy słowa: klify, klify, klify!
Musashi - Koku: 640. Surowce: brak. Typowa mapa z równiną i wrednym mostem! Na nieszczęście jest to bogata prowincja, więc wypada ją zdobyć.
Mutsu - Koku: 600. Surowce: brak. Dla broniącego się koszmar. Rozległa równina z małymi pagórkami i nielicznymi drzewkami na zachodzie. Jednak tę prowincję należy mieć w posiadaniu, ■ to z racji sporej ilości Koku.
Nagato - Koku: 139. Surowce: żelazo. W tej prowincji z kolei stosunkowo łatwo się broni. Na wschodzie wysokie wzgórza i gęsty las.
Noto - Koku: 100. Surowce: brak. Szkoda czasu na zajmowanie się tymi terenami. Równina gładka jak pupa niemowlaka.
Omi - Koku: 231. Surowce: brak. Na południowym wschodzie góra nadająca się w sam raz na punkt obronny, ■ na południowym zachodzie lasek, w którym można przygotować niemiłą niespodziankę.
Osumi - Koku: 175. Surowce: brak. No, proszę, jakie wspaniałe miejsce na rozegranie wielkiej bitwy! Tylko czy się opłaca robić aż tak wielką zadymę?
Owari - Koku: 650. Surowce: brak. Mamy tutaj rzekę, ale ta mapa ma niewiele wspólnego z innymi tego typu. Otóż, przez rzekę są przerzucone dwa mosty! Obrona musi zatem być rozdzielona na dwa oddziały. Daje to ciekawe możliwości taktykom z powołania.
Sado - Koku: 160. Surowce: żelazo. Kolejna równina z niewielkimi pagórkami na obrzeżach.
Sagami - Koku: 460. Surowce: brak. Na południowym wschodzie wysoka góra. Prowincja nawet zasobna w pieniążki, więc chyba warto ją zdobyć.
Satuma - Koku: 180. Surowce: brak. Dość górzysty teren, na którym ciężko się walczy.
Shimosa - Koku: 290. Surowce: brak. Standardowa mapa z rzeką. Nic dodać, nic ująć.
Shimotsuke - Koku: 210. Surowce: brak. Spory las na południowym wschodzie idealny na zasadzkę.
Shinano - Koku: 340. Surowce: brak. Po każdej stronie wzgórze, a pod nimi rozciąga się dolina. Wspaniałe miejsce ■ totalną rzeź.
Suo - Koku: 139. Surowce: żelazo. Podobna mapa do poprzedniej, z tą różnicą, że na obrzeżach rosną drzewa, dające pole do popisu zwolennikom manewrów taktycznych.
Suruga - Koku: 100. Surowce: brak. Całkowita równina ze wzgórzem na południowym wschodzie.
Tajima - Koku: 95. Surowce: brak. Wysoka góra pośrodku dominuje nad resztą prowincji, ale czy za takie pieniądze warto ginąć?
Tamba - Koku: 220. Surowce: brak. Wysokie wzgórze na zachodzie i niższe ■ wschodzie.
Tosa - Koku: 242. Surowce: brak. Pojedyncza górka wznosi się na południu, a przed nią rozpościera się zabójczy dla atakujących teren.
Totomi - Koku: 155. Surowce: brak. Pośrodku płaska jak krowi placek równina. Na niej rozegra się z pewnością bitwa.
Wakasa - Koku: 103. Surowce: brak. Na południowym wschodzie niezłe tereny do obrony.
Yamashiro - Koku: 150. Surowce: brak. Cesarska prowincja, którą oczywiście nie tak łatwo jest zdobyć. Wysokie wzgórze sprzyja obrońcom.
Yamato - Koku: 202. Surowce: brak. Dużo porośniętych gęstym lasem pagórków. Pełno miejsc, gdzie można wpaść w zasadzkę.

Uff... i to chyba już wszystko. Mam nadzieję, że chociaż trochę rozjaśniłem Wam, na czym polega Shogun i jak odnieść w nim zwycięstwo. To zacna gra, chociaż bardzo trudna. Po tylu nieprzespanych nocach chyba czas się udać się na spoczynek do łóżeczka. Dobranoc!

NOWOŚĆ

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!

tipsOmaniak — EDYCJA TRZECIA 3

Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla „hackerów", patche, save-game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...

cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

01/2000 styczeń — cena 3,50

Instrukcja: Motorhead

Solucje: Darkstone, Revenant, Nocturne, Rainbow Six: Rogue Spear, Armageddon's Blade

Poradniki: Might & Magic VII cz. 2

Hacker: Save Game Show, Wytrychy, Magic Trainer Creator, Budka Suflera, Tipsy

03/2000 marzec — cena 3,50

Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje: Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki: Faraon, Tipsy, Budka Suflera

04/2000 kwiecień

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Morty

Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50

Instrukcja: Incoming

Solucje: Faust, Lieth, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II, Wild Wild West

Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień — cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro

Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Tipsy

African Safari

Gdy grasz w 3D mode, wpisz:

spawnall - coś trzeba tłumaczyć? :)
vulture - latamy
hugeguns - nieskończona amunicja
hgwells - niewidzialność
flagall - zaznacza wszystkie zwierzęta bez licencji
gps - pokazuje Twą pozycję
xray - pokazuje "kill zones"
flagevery - zaznacza wszystkie zwierzęta
license1 - licencja na antylopy eland
license2 - licencja na zebry
license3 - licencja na słonie
license4 - licencja na antylopy kudu

Money for nothing :)
Najedź kursorem na lewy górny róg ekranu i naciśnij CTRL + 4

Age of Empires 2 : The Conquerors

Naciśnij Enter podczas gry i wpisz:

WOOF WOOF - latające psy!
FURIOUS THE MONKEY BOY - małe ale wkurzone małpy
POLO - brak fog of war
MARCO - odsłania mapę
AEGIS - szybkie budowanie
ROCK ON - 1000 Stone
LUMBERJACK - 1000 Wood
ROBIN HOOD - 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 Food
NATURAL WONDERS - kontroluejsz naturę
RESIGN - pa pa!
WIMPYWIMPYWIMPY - j/w
I LOVE THE MONKEY HEAD - masz VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON - masz Cobera
TO SMITHEREENS - masz sabotażystę
TORPEDOx - wykańcza gracza o numerze x
BLACK DEATH - wygrałeś!
I R WINNER - wygrałeś!

Crime Cities

Nietykalność
Wejdź do katalogu Scripts\Common. Edytuj plik Difficulty.scr. Szukaj sekwencji

//very easy
Level ()
Missile Damage (0.7)
Shield (0.7)
Hit Rate (1.0)

Wszystkie wartości zmień na zero. Uruchom grę, wybierz poziom Bardzo Łatwy. I jeszcze dobra rada: pogrzebcie w plikach .scr. Większość z nich jest opisana i łatwo dojść co który robi w grze. Zatem nie powinno być problemu z ich modyfikacją.

Nadesłał: Adam "Ernie" Dudzik

Deus Ex

Aby aktywizować cheat mode wpisz: set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True - w konsoli. UWAGA: gdy w konsli pojawi się SAY: - wykasuj to. Kumacie? Żadnego tam SAY! Po prostu same cheat i Enter.
Potem róbcie tak samo, wpisując:

god - godmode
invisible - niewidzialność
behindview 1/0 - włącza/wyłącza widok TPP
fly - latamy!
walk - anuluje cheat fly
iamwarren - włącza pole EMP
allskillpoints - masz wszystkie skill points
allweapons - wszelka broń
allammo - odnawia amunicję
allaugs - ???
tantalus - zabija namierzony cel
opensesame - otwiera namierzone drzwi
legend - sekretne menu!
allhealth - max. zdrowie
allenergy - max. energia
allcredits - 10000 Credits
allimages - wszystkie obrazki (? images)
summon X - daje Ci przedmiot X [lista na samym końcu]
spawnmass X # - masz # szt. przedmiotu X

Przedmioty:
Lockpick; basketball; MultiTool; AcousticSensor; Ammo10mm; AmmoDart; AmmoDartPoison; AmmoDartFlare; AmmoNapalm; AmmoPlasma; Ammo3006; AmmoRockets; Ammo20mm; AmmoSabot; WeaponPistol; WeaponRifle; WeaponStealthPistol; WeaponShuriken; WeaponSawedOffShotgun; WeaponProd; WeaponPlasmaRifle; WeaponAssaultShotgun; WeaponFlameThrower; WeaponGasGrenade; WeaponLAM; Weaponmodaccuracy; Weaponmodclip; Weaponmodlaser; Weaponmodrange; Weaponmodrecoil; Weaponmodscope; Weaponmodsilencer; AugBallistic; AugCloak; AugDatalink; AugEMP; AugEnviro; AugIFF; AugShield; AugStealth; AugTarget; Terrorist; JCDentonMale; PaulDenton; Greasel; Gray; TiffanySavage; NnicoletteDuClare; JoeGreene; WaltonSimons; JojoFine; AlexJacobson; JaimeReyes; BobPage; RepairBot; MedicalBot; HazMatSuit.

Pokwitowanie dla banku
zł .... gr ....
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający............
Dokładny adres
PIN:............
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł............



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł .... gr ....
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający............
Dokładny adres
PIN:............
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł............



Pokwitowanie dla wpłacającego
zł .... gr ....
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający............
Dokładny adres
PIN:............
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł............



Wybór dowolnego levelu:
Wpisz Open i coś z poniższej listy: 00_Training, 00_TrainingCombat, 00_TrainingFinal, 01_NYC_UNATCOHQ, 01_NYC_UNATCOIsland, 02_NYC_Bar, 02_NYC_BatteryPark, 02_NYC_FreeClinic, 02_NYC_Hotel, 02_NYC_Smug, 02_NYC_Street, 02_NYC_Underground, 02_NYC_Warehouse, 03_NYC_747, 03_NYC_Airfield, 03_NYC_AirfieldHeliBase 03_NYC_BatteryPark, 03_NYC_BrooklynBridgeStation, 03_NYC_Hangar, 03_NYC_MolePeople, 03_NYC_UNATCOHQ, 03_NYC_UNATCOIsland, 04_NYC_Bar, 04_NYC_BatteryPark, 04_NYC_Hotel, 04_NYC_NSFHQ, 04_NYC_Smug , 04_NYC_Street, 04_NYC_UNATCOHQ, 04_NYC_UNATCOIsland, 04_NYC_Underground, 05_NYC_UNATCOHQ, 05_NYC_UNATCOIsland , 05_NYC_UNATCOMJ12lab, 06_HongKong_Helibase, 06_HongKong_MJ12lab, 06_HongKong_Storage, 06_HongKong_TongBase, 06_HongKong_VersaLife, 06_HongKong_WanChai_Canal, 06_HongKong_WanChai_Garage, 06_HongKong_WanChai_Market, 06_HongKong_WanChai_Street , 06_HongKong_WanChai_Underworld, 08_NYC_Bar, 08_NYC_FreeClinic, 08_NYC_Hotel, 08_NYC_Smug, 08_NYC_Street , 08_NYC_Underground, 09_NYC_Dockyard, 09_NYC_Graveyard, 09_NYC_Ship , 09_NYC_ShipBelow, 09_NYC_ShipFan, 10_Paris_Catacombs, 10_Paris_Catacombs_Tunnels, 10_Paris_Chateau, 10_Paris_Club , 10_Paris_Metro, 11_Paris_Cathedral, 11_Paris_Everett, 11_Paris_Underground, 12_Vandenberg_Cmd, 12_Vandenberg_Computer, 12_Vandenberg_Gas, 12_Vandenberg_Tunnels, 14_OceanLab_Lab, 14_Oceanlab_Silo, 14_OceanLab_UC, 14_Vandenberg_Sub, 15_Area51_Bunker, 15_Area51_Entrance, 15_Area51_Final, 15_Area51_Page

Czytamy to następująco - np.03_NYC_BatteryPark oznacza 3 level, Battery Park w New York.

Oglądamy filmiki
Wpisz:
00_Intro, 99_Endgame1, 99_Endgame2, 99_Endgame3, 99_Endgame4
W efekcie mamy intro i 4 różne [a możliwe!] zakończenia gry do wyboru.

Fallout 2

Po ukończeniu gry (rozwaleniu Enclave) idź do Vault City i zjedz na 3 poziom schronu. Użyj głównego komputera (tego na którym optymalizowałeś pracę reaktora dla Gecko) i ściągnij informacje od twórców gry. Teraz użyj komputera w górnym lewym rogu tej lokacji. Za użycie jego dostaniesz 20 000 exp. - a można go używać ile chcesz. Możesz w ten sposób szybko podnieść swoja postać do 99 poziomu (wyżej już nie można). Szkoda ze nie można tego było zrobić przed walkami z Enclawą...

Nadesłał: R@Yell

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Wybierz: **Video/Audio Menu —> Advanced Options —> Checkmark Console**. Od tej chwili będziesz ją mógł wywołać w grze klawiszem [~]. Zatem wejdź do niej i wpisz tips, **Enter**.

god - godmode
notarget - wrogowie nie atakują Cię
noclip - przechodzisz przez ściany
give all - wszelka broń i znajdźki
health 100 - pełna energia
eventlist - pokazuje wszelkie możliwe komendy
map # - skok do mapy #, gdzie # to: blood; cemetary; cliff1; cliff2; creeperpens; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landersroost; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; towncenter_evil; towncenter_good; training; under; water; zoo [ten ostatni to ukryty level].

Dźwięk z jajem
Otwórz plik **pak0.pk3** WinZipem. Zobaczysz wtedy (m.in.) katalog: **soundplayereaster**. A w nim są "jajczarskie" efekty dźwiękowe do tej gry.

Icewind Dale

Naciśnij **CTRL + Tab** by wywołać konsolę i wpisz:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); - widzisz pełną mapę
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); - teleportacja
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([xxx]); - daje wybranej postaci xxx punktów EXP.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([xxx]); - dodaje drużynie xxx sztuk złota
CHEATERDOPROSPER:Midas(); - dodaje 500 szt. złota drużynie
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - 5 uzdrawiających potionów, 5 antidotum, 1 scroll Stone To Flesh

Inna metoda

Edytuj plik **icewind.ini**. Dodaj linię:
Cheats=1
zaraz poniżej sekcji **Game Options**. Wystartuj grę, naciśnij **CTRL + Tab**. Wpisz: **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys()**; [ważne: zwracaj uwagę na to, że część TRZEBA wpisać dużymi literami]. Teraz podczas gry stosuj kombinacje klawiszy

[Ctrl] + J - teleportuje postać
[Ctrl] + R - ulecza lub ożywia wybraną postać/portret
[Ctrl] + Y - zabija wskazanego potwora lub NPC [ale nie dodaje EXP]
[Ctrl] + 4 - m.in. pokazuje pułapki
[Ctrl] + 9 - coś tam miesza z postacią

Kleopatra: Królowa Nilu

Naciśnij jednocześnie **SHIFT+CTRL+ALT+C** (*) i wpisz kod

(*) - w polskiej wersji - o ile tipsy nie działają - zamiast C spróbuj nacisnąć B (a jak nie pomoże - to po próbujcie od A do Z :)).

Mummys Revenge - przybywa mumii
Hippo Stomp - nadchodzą czarne hipopotamy
Side Show - ...tańczące hipopotamy!
Treasure Chest - przybywa kasy
Pharaohs Tomb - wygrywasz misję

A tutaj tipsy o nieustalonym działaniu: Jail Break; Ancient Astronauts; Crimson Tide; Hail to the; Chief; Amphibious Assault; Crop Busters; Kitty Litter; Cat Fight; Meow; Cat Nip; Seth Strikes; Fury of Seth; Typhonian Relief; Spirit of Typhon; Grenow; Big Dave; Noble Djed; Supreme Craftsman; Bird of Prey; Mesektet; Sun Disk; Pharaohs Glory; Underworld; Mummys Curse; Bounty; Life from Death; framecounter; mockattack2; mockattack1.

Shogun: Total War

Nowe tipsy. Uwaga: tipsy NIE działają w wersjach gry powyżej 1.01+

.conan. - likwiduje ograniczenia w konstruowaniu struktur, negatywne koku.
.prototypèarmy. - armia nie do pokonania!
.ifoundsomecu. - miedź we wszystkich prowincjach

Star Trek DS9: The Fallen (Demo)

Skok do następnego levelu
Prosta sprawa - zajrzyj do katalogów i zamień miejscami mapy: M05_SiskoL1A.dsm & M05_Sisko1B.dsm [tzn. możesz im zmienić nazwy]. Dzięki temu demo załaduje się od drugiego levelu.

Graj jako Kira lub Worf
Edytuj: user.ini, default.ini, defuser.ini i ds9.ini. Zmień linię:
Class=PLYR.DS9_Sisko
na
Class=PLYR.DS9_Kira
lub
Class=PLYR.DS9_Worf

Naciśnij Tab i wpisz: set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true, by włączyć cheat mode. [Uwaga; jeśli grasz inną postacią to zamiast sisko wpisz jej imię [_kyra lub _worf - np. ds9_kyra itd]. Teraz używaj klawiszy:

F8 - FPP/TPP
F10 - Debug/Display mode
F9 - obrazek [zrzut ekranu]

Inne tricki

OPEN [nazwa] - ładuje mapę [może być Twoją...] z katalogu MAPS [mapa musi mieć rozszerzenie .dsm] Np. OPEN M05_SISKOL1A = start na Levelu 1, część A.

BEAMDOWNITEM [nazwa] - daje ci wybrany oręż lub przedmiot.

Przedmioty: DS9_TRICORDER; DS9_MEDKIT; DS9_FLASHLIGHT (simms beacon);DS9_ARMORBELT (shield emitter)

Broń: DS9_PHASER (klawisz 1); DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE (klawisz 2); DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADELAUNCHER (klawisz 4); DS9_M4RIFLE (klawisz 6)

SETJUMPZ [xxx] - ustala wysokość skoków w pionie [standard to 400].

SET DS9_SISKO FATNESS 255 - robi z Sisko grubasa [normalna waga to 128]

SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE 9999 - latarka bez konieczności doładowywania [wyjściowa wartość to 800].

Thief 2: The Metal Age

Chces więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik dark.cfg. Dodaj linię: cash_bonus #. Naturalnie w miejsce # wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

JUŻ W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3
GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena **95%** oraz wyróżnienie **GRA MIESIĄCA**













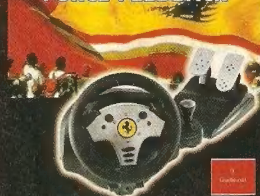


Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.



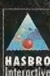
- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności, od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com





MICROPROSE

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00